遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE 遊戲誌別冊 VOL. 002




# 遊戲誌次世代年鑑

## 一九九六年版




CINEASTE INT'L 出版

# 遊戲誌次世代年鑑
# 1996年版

**取材期間：**
**1994年11月22日至1996年6月30日**

## 目錄



## 圖例

### PLAY STATION

1. 製造商
2. 發售日期
3. 售價
4. 最大參與人數
5. 耗用記憶卡BLOCK數
6. 對應配件

### SATURN

1. 製造商
2. 發售日期
3. 售價
4. 最大參與人數
5. 對應配件
6. 對象年齡（全年齡、18歲以上推獎、X指定）

## 使用本年鑑時之注意事項

1. 因本年鑑並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本年鑑保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4. 由於本年鑑內容極為詳盡，請避免讓本年鑑受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存，亦請勿將本年鑑分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、漖水拭抹本年鑑。
6. 由於將本年鑑接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

## 為健康著想之注意事項

●請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本年鑑。
●閱讀本年鑑時請保持室內有足夠光線。
●有部分人在閱讀電視遊戲刊物內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀本年鑑前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲刊物時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本年鑑無關）。


◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.◆EDITORIAL TEAM／FUKUDA、喬丹、MICKEY◆DESIGNER／子濃、SING◆COVER DESIGN／子濃◆COVER PHOTOGRAPHY／王船◆COLOUR SEPARATION／EPS PRODUCTION LTD.◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICS BOOK STORE & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866◆ADVERTISEMENT／NELSON CHAI TEL:(852)2527-8665

《遊戲誌次世代年鑑GAME PLAYERS MAGAZINE ANNUAL REPORT for NEXT GENERATION GAMES》PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD.

ADDRESS:7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.

TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175
MODEM:(852)2390-7775 EMAIL:cineaste@glink.net.hk

現在是凌晨一時十九分。

經過足足三個月的奮戰，終於完成了這份異常艱巨的工作。

由開始籌備、開會討論內容、找尋資料、編排時間表，一直到開始落手落腳去做，由收集遊戲資料及秘技、翻譯、編寫內文、打字、分配頁數、設計版位、灌圖、對稿以及做日常要做的STREET FAXER 2等，簡直是可以用「非人生活」來形容，不用說得太深入，單說最高記錄留守GPM總部七連霸，對本人來說已經是極限了（相對J.J.來說可能是個小數目而矣）。

不想浪費版位來說自己通了幾多晚頂等事了，還是在此向各位有份出過力的朋友們致謝吧。首先一定要多謝喬丹，真的多謝他肯抽出整個暑假前來協助，事關如果沒有了他搜集內容及出招表，我一定會花去更多時間的，THANKS。

第二及第三個一定要多謝的人，當然是給予本人無限支持的米奇和J.J.，他們不但替我解決了不少翻譯上的問題，更容忍我的慢速工作，所以我決定一定要好好報答他倆的。是甚麼？當然是做好自己稿吧。

要多謝XICO及WIDDON的幫忙，XICO所砌的三版版頭以及WIDDON的內文相片效果很好，真的非常感激。

一定要多謝子濃及SING，因為那些美麗的ELEMENTS及充滿心思構圖都是來自他們的，否則各位一定會看到白雪雪一片的內文了。

多謝GPM內的各人：ARES、PUYU神、黑龍、小健健、指令魔人、輝哥及其他人在這段期間的幫忙，令到我在工作之餘充滿了快樂。

最後要說的，就是《遊戲誌》給予本人這個機會去鍛煉，令本人獲益良多。

噢，已是一時五十二分了，還是好好睡一覺吧。

（福田）

# 編者話

在這本年鑑的廣告上，我用上了「創造經典」來形容我們這次工作。你覺得這句話太自大了？那就且容我解釋一下。

寫一本新書是種「創造」，相信沒有人會反對。這本書雖然不是由我來搜集資料，但我仍慶幸我可以參與最後編修的工作。從沒有到有，從0到164，我看着兩個大好青年（福田君和喬丹）三個月來捱更抵夜，為了「創造」出一本可以被稱為「經典」而爭辯不休的景象。在工作完成的這個晚上，他們又再埋首在另一份新工作上了。看見他們這份幹勁，我深信，他們的血汗一點也不會白費，即使有任何人想用甚麼手段來打擊這本書，我深信書中蘊含着他們的那份衝勁，也可以把任何詭計衝倒。感謝你們。

這本書之所以一拖再拖，完全是因為我們要令這本書成為一本「經典」——一本足以給大家一份珍藏一年、期待着明年新版推出的心情的遊戲「經典」。在完成的這一晚，我重頭到尾校對過這本書的菲林片之後，我肯定的對自己說——這是一本「經典」。雖然老闆仍是說要看過銷路才決定明年是否續辦，但我深信，這本書是不會失敗的，因此，我們就很細仔地設計各部分安排，以便明年可以繼續以同樣的格式和大家見面，不要像雜牌書那樣，因為沒想過有明天，所以也沒有想過要統一格式的工作。

今年這一本書是一個起步，或許會有很多缺失，希望大家看過以下的內容後，能給我們一點意見，令這本「經典」更加充實。

米奇

SECOND IMPACT前四年

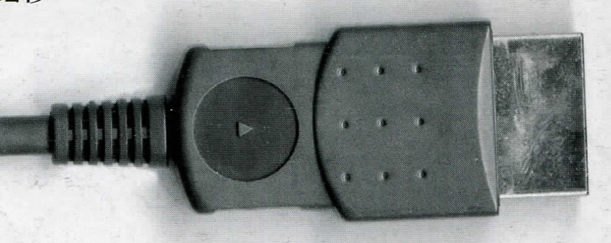
第223日5,114小時306,874分18,412,482秒

首先在此多謝各位捧場嘅讀者，尤其是那些書未出已打電話來查詢出版日期的熱心讀者，多謝多謝。可能大家會覺得本書有很多不足之處，但本人可以說一句，這是我們一班工作人員多個月來的努力啊！而身為主要編集者的FUKUDA更已經搬埋入GPM住咁滯，老編米奇亦要在原本繁密的工作外抵受百上加斤之苦，至於本人則首次創下三日三夜通宵工作的記錄。年鑑由構思至到出版的期間，都是有賴各同事的通力合作才得以順利過渡，所以筆者決定要將出書日定為紀念日，紀念這場漫長戰鬥的完結。最後當然希望能夠在97年版的年鑑中與大家再見啦！

SPECIAL THANKS

ALL GPM STAFF

（聽着《殘酷天使的綱領》的喬丹乙隻）



PlayStation

# SONY PLAYSTATION

# 在家庭遊戲機引入即時處理3D-CG

## PS的誕生

PLAYSTATION（以下簡稱為PS）是一部擁有高級圖像工作站處理3D-CG的能力、能夠在每秒處理36萬個多邊形的家庭遊戲機。要達成這要求，全靠在機內安裝了座標變換專用的幾何引擎（GEOMETRY ENGINE），而PS是首部家庭遊戲機裝置了這類部件的。為了能令PS以合理價格發售，SONY起初已決定以當時仍很昂貴0.5微米技術來設計晶片，同時訂下以那晶片能夠作大量生產為目標的發售計劃。早在日本市場發售前1年的1993年中，開發人員已差不多完成PS的所有預定開發目標，並着手準備以他們所開發出來的LSI雛型為基礎的應用軟件開發環境。



■ PS 正面圖

為了在1994年尾推出PS-X（開發中代號，亦即後來的PS），開發人員徹底地重估舊有家庭遊戲機的機能及構造，務求制訂出次世代遊戲機的標準規格，而且在性能上，亦希望能擁有和最先進業務用基板相同或更佳的機能。此外，作為電視遊戲機的PS也引入了幾項新嘗試，其基本開發概念如下：

（1）真正引入3D-CG；
（2）強大的角色描繪能力；
（3）2D/3D畫像合成器；
（4）1/60秒的即時描繪；
（5）1/30秒內的高速反應；
（6）採用高速RISC-CPU（簡易指令群電腦）；
（7）即時解壓圖像；
（8）使用2倍速光碟機。

## PS整體構造與機能預覽

同時，關於軟件的開發環境，也有以下的方針：

（1）廉價而舒適的開發環境配備；
（2）以高級言語來開發軟件；
（3）能夠提供有用的資料庫。

另一方面，目標中的硬件性能有以下的設定：

（1）能做出可跟世界最高水準圖像工作站相近的3D-CG；
（2）2D圖像描繪功能不遜色於最頂尖的業務用基版；
（3）擁有同等於先進工作站與個人電腦的CPU運算功能；
（4）不論在NTSC或PAL制式的電視都能表現出最佳畫質；
（5）以家庭遊戲機的價格滿足以上目標。

# PS的硬體設計構思

## 1：擁有圖像工作站的 3D-CG 功能

正當高級圖像工作站能夠在每秒處理 100 萬條矢量（VICTOR）時，3D RENDERING能力也提高至每秒數十萬個多邊形，而同時亦出現了令立體圖像有更高表現能力的材質貼圖技術（TEXTURE MAPPING）。材質貼圖是在多邊形表面貼上平面圖像，令 3D 物體更有質感的革命性技術。

PS也以相同的機能為目標，只是有別於圖像工作站那種以順滑而美麗的連結多邊形來表達三次元空間的方式，遊戲機多數會把物件分解成較少的部件，這是因為將很多角色分散在空間各處的用法較多，角色也時常因為受到攻擊而要分解。因此，多邊形各自獨立的構造比起把頂點資料連結在一起更為適合，PS便採用了把多邊形的構成部分當作是三角形和四邊形、令每個多邊形都有獨立頂點資料的方法。

PS 預想中的多邊形描繪能力，是以每秒 60 格來顯示 36 萬個多邊形（有平面陰影的 50 像素獨立三角形），亦即在同一畫面處理 6000 個多邊形。這裏所指的一畫面是 NTSC 制式的 1 FIELD，而如果橫解像度是 640 點，構成 1 FIELD 的直解像度便是 240 點，合計為 640 × 240 點 = 153600 像素（註：畫面的正常比例是 640 × 480 點，但由於實際上是隔行顯示 INTERLACED DISPLAY，因此正確來說是在同一畫面上，作每塊解像度為 640 × 240 點的 2 FIELD 掃描）。不單如此，如果要處理的是高解像畫面，多邊形數目自然會因掃描方法改變而減少，再加上在多邊形上使用的陰影及半透明效果等，這對硬件的要求更為提高，對於這種情況，PS 的開發人員也以每秒 20 萬個多邊形的描繪能力為目標。

不過，就算描繪能力再高，若3D運算能力不能隨之提高，空間內各物體的平行移動、旋轉與擴大縮小時的座標變換，以及投影在2D層面的透視變換、複數光源處理等運算，不能和描繪同步的話，整體平衡便不能維持，3D-CG 就不可即時出現。

普遍圖像工作站都是以CPU的軟件處理來進行這類複雜的工作，但即使是最先進的 64 BIT RISC CPU，要即時進行這麼龐大的計算是很困難的。因此，最高級的圖像工作站除了 CPU 外，還用硬件形式設置了進行高速 3D 座標變換的「幾何引擎」，這就是以高速運行矩陣運算的特殊處理器，而PS內部亦裝設了這種幾何引擎，以進行每秒36萬 × 3頂點（一個三角形）＝108萬個頂點的運算。但是，只對顯示中的多邊形作頂點運算是不夠的，有很多如物體背面及陰面物體等，也需要進行頂點運算。

而幾何引擎的運算能力，可令PS擁有比起原本能顯示的多邊形數目提高約 4 倍，即每秒 150 萬個多邊形的頂點運算能力（或是 450 萬個頂點），而這一個數值已凌駕當時最先進的圖像工作站。

## 2：媲美業務用遊戲機的 2D 圖像描繪功能

業務用遊戲機可配合應用程式來強化硬件，結果導致與家用機之間的差距太大。在90年初陸續推出市面的16 BIT家庭用遊戲機，好不容易才能在一個畫面內處理約100個角色，而當時最高性能的業務用基板，已能讓1000個角色同時移動，即是家庭機的 10 倍。

不單如此，業務用遊戲機所採用的是FRAME暫存方式，而家庭用的因為成本限制，只有 LINE 暫存區，因此能夠排列在 1 條水平線上的角色數目便非常有限。舉個例，1條水平線上最多只能處理 8 個角色，故此在玩 RPG 時，4 個以上的動畫人物打橫排成一列時，便到達了顯示的極限，人物便會時隱時現。至於 PS 則採用了和業務用基板相同的 FRAME 暫存方式，稍為改良便能比業務用基板處理多 3 倍角色，即是 4000 個角色。

另一方面，PS 也是把捲軸面（背景面）當作較大的角色或以其集合體來表現的，這實現了角色與捲軸面的結構統一，硬件的設計亦因而較容易。同時，縱使因成本關係而限制了 VRAM 的容量，也不用獨立分配記憶體給角色及捲軸使用，這即代表軟件的自由度增加了。不過在這情況下，由於複數捲軸面一定要以角色的集合體來表現，因此必須特別加強角色的顯示能力。例如一畫面的角色描繪能力是 4000 個（8 × 8 點）的話，那麼在 320 × 240 點的中解像度畫面，就可在 1/60 秒內塗繪 3 次以上。[4000 × 8 × 8 ÷（320 × 240）= 3.33 次]

這塗繪畫面的速度叫「像素率」，是顯示硬體能力的一個指標，而像素率也因應使用記憶體類別而不同。一般所使用的 DRAM，描繪的畫面愈大，率值便愈接近頂峰，而PS將這頂峰值設定為每秒 6 千 7 百萬個像素（每角色是以 15 BIT 的像素顏色來描繪）。

## 3：絕不遜色於工作站及個人電腦的CPU運算功能

在舊有家庭用電視遊戲機中，由於使用了運算速度比同等級數 RISC-CPU 慢的 16 BIT CISC-CPU（複雜指令群電腦），即使利用組合語言（ASSEMBLER）來編寫程序也超越了機能上的極限。同時，資料傳送速度之低，在系統上構成了一個大樽頸區，即使像讀入CD-ROM時的每秒150KB傳送速度，也要無奈地停止所有運算和圖畫、聲音的輸出。

PS 採用了當時最先進 RISC 技術所製成的 CPU，而因為那時的工作站也是剛剛開始引入這種晶片，CPU 本身的價格每枚也要數萬日圓。基於 RISC-CPU 的高處理速度，編寫程序的語言已由難以明白的 ASSEMBLER 過渡到記述性更高的 C 語言，而 C COMPILER 的編碼效率已漸不遜色於直接由 ASSEMBLER PROGRAMMER 去編寫程式，這提高了軟件的開發效率。

## 4：電視（NTSC/PAL）能夠表現的最佳的畫像輸出

在以往家庭遊戲機的各種影像輸出中，RF信號在提高解像度後便會變得模糊不清，而最近備有 VIDEO 輸入端子與 S 端子的電視機也增加了不少，因此能夠輸出電視所可表現的最高質畫面便是 PS 的目標。

在日本，電視台漸漸採用數碼式播放器材，尤其是部件式 D1-VTR的畫質已大大超越了組合式鐳射影碟的質素。這種畫像傳送訊號叫 4：2：2 方式，光度與色差分別是 4 倍 fsc（frequency sub-carrier）和 2 倍 fsc。如果家庭遊戲機能夠把 640點 × 480點解像度的數碼 BUS BAND 畫面，以 RGB 各 8 點的解碼法直接輸出，就可有超越 D1-VTR 的畫質。

音響方面全部統一為 PCM 音源，信號的 SAMPLING RATE 則是採用和音樂 CD 一樣的 44.1KHz，而輸出解碼能也和音樂 CD 一樣採用 16BIT，至於把這些加起來便合共有 24 條頻道，同時也可使用 CD-ROM/XA 音響及音樂 CD。

## 5：實現適合家庭遊戲機的價格

作為家庭遊戲機，售價無論如何也不能超過 5 萬日圓的水平。遊戲機當然要有遊戲，不少人會連同幾隻遊戲一起買機，假設平均第一次購買的是兩隻遊戲，合計定為約5萬日圓，而遊戲價格無論如何也希望定在 ROM 盒帶的一半，即 5 千日圓左右，因此扣除兩隻軟件，3 萬 9800 日圓就是主機的價格。

要實現這個價格，必須將一切機能建築在細小的矽晶片上，以當時的 1.0 ～ 0.7 微米生產條件是不可能的，這只會招致成本、所耗電力及晶片數目上昇。因此，PS方面便決定全面採用新一代的半導體技術——0.5微米。由於推算能夠大量生產這種晶片是在 94 年，所以把 PS 的發賣日定在 1994 年秋天。

# PS的整體結構

## 簡單的匯流排設計

通過高速的主匯流排，記憶體及GPU等各處理器以直接並列接駁至CPU，令CPU在整體處理上起了司令塔的作用，而GTE（3D座標）/GPU（描畫）/SPU（音響）/MEDC（畫像解壓）/CD-ROM各處理器均獨立地運作。

這樣的構造令運輸大量資料之主匯流排的BUS BAND WIDTH（資料傳送能力）變得很重要。PS利用了32 BIT闊、33.8688MHz不停頓的匯流排，令其BUS BAND到達每秒135M BYTE。

主記憶體直接駁至這條主匯流排，除了在PAGE BREAK的時候外，DRAM在記憶體載滿時其BUS BAND和主匯流排一樣是不停頓每秒135M BYTE。最先進的個人電腦也需要數周的停頓，但PS的DRAM是採用了HYPER PAGE MODE，所以其BUS BAND WIDTH是不會改變的。

PS除主匯流排外還準備了低速的16 BIT副匯流排，其BUS BAND WIDTH是主匯流排的8分之1，即是每秒17M BYTE，這用來連接SPU及CD-ROM的解碼器和ROM。

至於I/O方面，擁有SERIAL（SIO同步/非同步）及PARALLEL（PIO同步）的輸送。同步SERIAL輸送支援手掣和記憶卡，非同步SERIAL輸送是用作通訊對戰用，亦適用於將來的MODEM輸送；PARALLEL則是預留給為外部擴張使用。

## PIPELINE處理

為了減低由手掣輸入至畫面輸出的時間延遲，盡可能要減去PIPELINE的處理部分。在遊戲中越多延遲，遊戲性便會致命性地降低，因此盡可能希望延遲是0。



■ PS背面圖

家庭遊戲機因為只有LINE暫存的關係，故此在H-BLANK時CPU把圖像資料直接輸送到圖像控制器，因此延遲幾乎不存在。相對來說，在業務用遊戲機中，在非顯示領域的FRAME暫存區描繪一次後，會再變為顯示領域，因此必定要有2格遲緩。實際上，由控制器輸入直至實行所有遊戲程式需要1格，對FRAME暫存區的非顯示領域描繪需要1格，合計共有2格遲緩。這是遲緩的極限，否則操作感覺便會減低。

能夠即時RENDERING 3D畫面的圖形工作站雖然非常昂貴但仍是存在的。不過，差不多所有系統都是以SERIAL PIPE LINE來處理這些工作的，其原理是先把要處理的工作合拼，讓數個DSP來分擔。處理工作由左至右以1格單位流動，而每段的代表性處理工作是：座標變換/光源處理/透視變動/修整處理/距離分割/透視描繪/材質貼圖/α BLENDING/掃描線處理。這種方式的最大缺點是多段PIPE LINE的處理，令處理工作延遲了數格。有名的圖像工作站在這方面使用了5段管道，引致了約80ms的遲延。廢除這種多段PIPE LINE，將工作以PARALLEL方式處理，可令同樣的工序最多遲緩一格便完成。

# 裝備幾何引擎：GTE

支持PS的3D-CG功能是幾何引擎GTE（GEOMETRY ENGINE）。這種極適合的PARALLEL運算處理器，內部有非常複雜的的並列構造。

對於一個頂點作出3D運算處理，最低限度也需要座標變換及透視變換，因此最低限度要有3×3＋2＝11次的「積和運算」和1次除數處理。利用32 BIT RISC-CPU——R3000的軟件處理進行這些計算，需要178周。獨立三角形的話，還要計算其餘兩個頂點，因此合共需要534周。以33MHz速度來處理1個多邊形，便需要16ms，這樣1秒只能作6萬個多邊形的幾何計算。CPU除了這個工作之外，還要實行遊戲程式。此外，RENDERING多數不由硬件支持，因此這個也要以軟件處理。結果只能處理約一半，即每秒3萬個多邊形。

PS的GTE一口氣用22周實行了3個頂點運算（乘數33次，除數3次）。因為時鐘速度是33.8668MHz，所以在650ns便能全部完成。1秒可作150個多邊形的幾何計算，比起單用CPU處理快了25倍。

# 畫像合成器

3D處理由GTE和CPU計算，而GPU只處理投映在畫面的2D圖像資料。在PS中，和畫面平行而沒有距離感的多邊形，會當做角色處理，而將它的描繪優先權代替Z值。在上面融合了3D多邊形的資料形式，這樣做便能把2D和3D圖像在統一的概念上處理，就像MIDI樂器以樣本音源的波形資料為基礎，可以合成出自由的音響和樂曲那般。PS亦以樣本化的2D圖像及3D模型資料為基礎，即時合成出自由的圖像場面，這種新圖像系統被稱為「畫像合成器」。




■ PS手掣

# 描繪引擎：GPU

變換成畫面座標的物件，經CPU以硬件作Z軸排序後，以描繪基本單元被送去GPU去。在GPU內的處理器逐一解拆這描繪單元，然後把必須資料送到RENDERING部分。RENDERING由多個DDA（數碼細微分析器DIGITAL DIFFERTIAL ANALYSER）實行，而描繪的修整處理也同時在這裏進行。接着，進入材質貼圖與α BLENDING程序，這些都是利用硬件就能輕易並列化處理的，GPU也在可能情況下把硬件內部處理並列化。

# 壓縮畫像解碼器：MDEC

家庭遊戲機因為成本關係，不能裝設業務用遊戲機那樣大的記憶體。在有限的記憶容量下，是無法裝載太多人物及背景的圖像資料。因此，如能把這些資料壓縮，只要在使用時才即時把資料解凍，在某程度上可彌補記憶體之不足，因而採用了壓縮率較大的 MPEG-1/2 制式。但是，由於遊戲機是必須要以 1/60 秒的單位，來對應手掣的輸入產生圖象，所以使用跟FRAME數相關的 MPEG 並不方便。為了獨立處理所有的 FRAME ，因而採用了 JPEG 。

但是，在市面上出售用作多媒體的CHIPSET，重點在於播放動畫，並不是設計給 CPU 來解壓資料。遊戲機希望能夠處理自由形狀的壓縮資料，而且更希望CPU能夠高速處理這些解壓的資料。

PS 把 JPEG 解碼器硬件化，不只是 2D 圖像，甚至也適用於3D多邊形的材質資料中，當然也能播放全畫面動畫，現在高品質動畫也不需要 ADAPTER 便能重播了。

# 以低價格為目標的晶片架構

要真正做出全部這些機能，PS必定會和最高性能的工作站同樣大小和成本。無論如何一定要達成當初目標所定的大小，以及作為家庭遊戲機的成本。這樣需要大幅度的LSI集合，因此，廠商看準最先進的0.5微米技術能夠大量生產的時期，引入了把系統本身集積於大規模 LSI 內的「SYSTEM ON CHIP」技術，即是嘗試把整個系統放入單一的矽片內。

要這樣做，一定要把大量半導體粒子當回路般鑄入細小的晶片內。這不單是半導體生產程序，就連設計手法也要求一大革新。

PS 的 CPU 是和美國 LSI LOGIC 公司一同開發的，兩間公司的工程師利用共通的 CAD 工具，用電子郵件互相聯絡，由邏輯水平至理論水平，設計了LSI。在指尖大小的細小矽晶片裏，匯集 R3000-CPU 核心、快速存取記憶體、 DMA 控制器、TIMER 、周邊機能、 DRAM 控制器，還有 GTE 和 MDEC ，創造出半導體粒子的總數大約有 100 萬個、以 3.3V 起動、總運算機能為200 MIPS的超高性能CPU。同時，描繪引擎（GPU）、數碼音源DSP（SPU）也在同一水平的工序下，各自匯集在1塊晶片裏，這樣便解決了當初定下的目標大小和成本的問題。

## PS 結構圖

RISC CPU
GTE
CPU PERIPHERALS
GPU
MAIN MEMORY
VRAM
VDAC
VIDEO
MDEC
SPU
DAC
AUDIO
OS ROM
RAM
PIO
CD-ROM 解碼
CD DSP
CDP
SIO
BUFFER RAM
SYSCON
CONTROLLER

## PLAYSTATION 的硬體規格

| | | |
|---|---|---|
| CPU | | R3000 CUSTOM（33.8688MHz） |
| | 指令CACHE | 4K BYTE |
| | 資料CACHE | 1K BYTE（SCRATCH PAD） |
| | BUS BAND闊度 | 135MB/S |
| GTE（幾何引擎） | | 裝置了CO-PROCESSOR |
| | 附加硬件 | 高速列陣運算DSP |
| | 運算機能 | 座標變換、透視變換、光源計算、FILTER運算 |
| | 頂點運算功能 | 150萬個獨立三角形/秒（平面陰影） |
| MDEC（畫像解壓引擎） | | |
| | 附加硬件 | IDCT |
| | 支援規格 | JPEC、MPEG subset |
| | 動畫播放能力 | 30格/秒（320×240點）<br>15格/秒（640×240點） |
| GPU（描繪引擎） | | |
| | 角色描繪 | 1×1點~256×256點 |
| | 尺寸 | 4/8 BIT CLUT、15 BIT DIRECT |
| | 象素 | 4000個/畫面（8×8點角色以1/60秒來表示） |
| | 描繪機能 | 回轉、擴大、縮小、半透明 |
| | 特殊效果 | 加減運算等 |
| | 多邊形描繪 | 獨立3D三角形、獨立3D四角形、連結3D直線 |
| | 基本機能 | 平面、漸變、材質 |
| | RENDERING | 4/8 BIT CLUT、15/24（模擬）BIT DIRECT |
| | 象素 | 36萬多邊形/秒（平面） |
| | 描繪機能 | α BLENDING、CLIPPING、DITHERING等 |
| BIT MAP描畫 | | |
| | 尺寸 | 最大704×488點 |
| | 色彩數目 | 1677萬色（24BIT DIRECT） |
| | 顯示操制器 | |
| | 影像輸出 | NTSC/PAL |
| | 顯示模式 | INTERLACE、NON-INTERLACE |
| | 解像度 | 256×224點~704×488點 |
| SPU | | 數碼音源DSP |
| | 同時發聲數目 | 24條頻度 |
| | 樣本周波數 | 44.1KHz |
| | 特殊效果 | PITCH、ADSR、NOISE、EFFECTER等 |
| 2倍速CD-ROM | | |
| | 規格 | CD-DA、CD-ROM/XA、ISO9660 |
| 記憶體構成 | | |
| | 主記憶體 | 16M BIT（135MB/秒） |
| | VRAM | 8M BIT（135MB/秒） |
| | 音響RAM | 4M BIT |
| | OS-ROM | 4M BIT |
| | CD-ROM暫存區 | 256K BIT |
| 記憶卡 | | |
| | 結構 | 1M BIT FRESH MEMORY+MPU |
| 外部接續端子 | | 控制器×2、記憶卡×2、PIO、通訊、AV輸出 |

■PS光碟部分



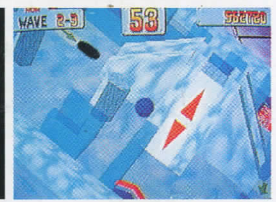

ACTION GAME

## TAMA



以兒童時代的鐵珠玩意改變而成的次世代遊戲，玩者要利用十字掣將模擬真實環境的滾珠平台，作出各個不同角度的擺動，令到平台上的鐵珠得以滾到終點去。

1. TIME WARNER INTERACTIVE
2. 94年12月3日
3. 5800日圓
4. 1人
5. ——
6. NEGCON



## 熱血親子



這是一隻《FINAL FIGHT》式的橫向動作遊戲，總共有3名角色可以選擇來用，操作上十分簡單，按一個掣便可使出必殺技。由於可在同一畫面上出現超過20名敵人，因此玩上手會感到十分豪快。

1. TECHNOSOFT
2. 94年12月3日
3. 6950日圓
4. 2人
5. ——
6. ——



### 隱藏必殺技

3名主角都有其隱藏必殺技——

日比野亂童：把敵人捉住後作二段跳，便可使出「爆彈打樁機」；

日比野里緒：面向右邊時，按↓→↓→加跳掣，便可使出「超回旋攻擊」

美濃輪寅太郎：按住R1、R2的情況下，快速按角色面向着的相反方向2次。

### 向後行

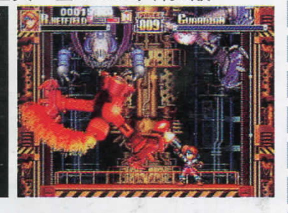
按實R1後把角色作相反方向的移動，便可以向後行。

## GUNNERS HEAVEN



極具速度感的橫向動作射擊遊戲，玩法是將《魂斗羅》卡通化，和KONAMI當年在MD中推出的《GUNSTAR HERO》相類似，玩者要一面把眼前的敵人殲滅，一面取得POWER UP的道具。全GAME共有6版。

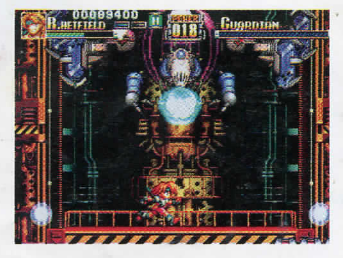
1. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2. 95年4月28日
3. 5800日圓
4. 1人
5. ——
6. ——



### SECRET CODE

在DEMO畫面出現「PRESS START」字樣時，在按住L1、L2、R1、R2的情況下按SELECT，便會出現「SECRET CODE：AA」一欄，這時可以十字掣及△、×改變AA來取得特殊效果。

| 密碼 |
|---|
| SS：武器火力持續時間為999 |
| QB：主角巨大化 |
| CM：主角縮小 |
| YI：取得9枚炸彈 |
| TY：體力不減 |
| MA：由第2關開始遊戲 |
| UT：由第3關開始遊戲 |
| RH：由第4關開始遊戲 |



### 詳細設定模式

在CUSTOMIZE MODE畫面裏，同時按2P手掣的START及SELECT，便會出現更詳細的設定畫面。

### 第4關天花板行動

當打倒了第4關的第2隻頭目後，先向右移動令右方的牆壁捲軸到畫面左邊的邊緣，然後跳躍向牆壁並放出鐵爪抓緊，重覆這跳躍及抓牆動作但不要掉進洞內，不久便能掉到天花板裏，玩者此時便可在看不到自己身體的情況下，不斷向右行安全地到達頭目的所在處。

## JUMPING FLASH！



PS首隻3D多邊形《孖寶兄弟》式動作遊戲，玩者要在一個由很多平台組成的立體空間中，把可愛的MUUMUU星人救回；另外獨特的獎分系統與及並非以直往終點為遊戲目標的概念令這遊戲與《孖寶》和《超音鼠》的分野更大。

1. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2. 95年4月28日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 3
6. ——



### EXTRA模式

以沒有續關的情況下打爆機，便可在標題畫面選擇可以作6段跳及按住L1來加速移動的EXTRA模式。

### 改變雲的流動

在標題畫面，只要按住L1、L2、R1及R2來按↑或↓，便可改變雲流動的速度。

## CYBER WAR



移植自外國的電腦遊戲，整隻GAME都充滿了科幻味道，玩者可以在十數類迷你遊戲中選取部分來玩，當完成一項遊戲或是在OPENING的時候，都會有精采的CG片段播放。

1. COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT
2. 95年7月21日
3. 8800日圓（CD×3）
4. 1人
5. ——
6. ——



## RAYMAN



法國出品的橫向動作遊戲，玩者要控制RAYMAN在合共6版的色彩豔麗世界中，把最大敵人MR.BLACK打倒，途中會遇到不少敵人，這要考考玩者的功力。

1. UBI SOFT
2. 95年9月22日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 3
6. ——



### 蹲下攻擊

當按住□掣一段時間後，放手時如果立刻按↓，便可使出對較矮小敵人有效的蹲下攻擊。

### 畫面明亮起來

只要在暫停時，同時按L1、L2、R1及R2便能令原先較暗的畫面明亮起來。

### 較小的畫面

在遊戲進行中按暫停，然後按住R2來按○、○、←、○、○，那麼解除暫停後便會以較小的畫面來進行遊戲。

### 立刻改變開場畫面

遊戲啟動時，只要按住R1及R2，就會出現體型比平時稍大的RAYMAN在開場畫面中。

### 不斷叫「YEAH」

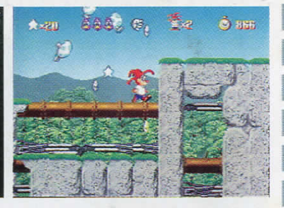
當把每關的頭目打敗後，在RAYMAN叫「YEAH」及牙齒閃光時，只要按暫停後再解除RAYMAN便會繼續叫「YEAH」。

## HERMIE HOPPERHEAD



《孖寶兄弟》式的橫向動作遊戲，主角哈米可在每版收集一些星星，令到身邊的同伴，追隨君成長起來。由於全GAME共有超過70關，因此可算相當抵玩。

1. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2. 95年9月29日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



### DEBUG MODE

在標題畫面按住△、×及□來選「NEW GAME」，就可以DEBUG模式進行遊戲：在地圖畫面主角可以隨意進入任何一版、取得星星後按住SELECT來按START便能令大量星星降下、取得倒轉星星後按住SELECT來按START便可立刻過關。

### 加速移動

在地圖畫面，只要按住□來按十字掣，便可加快地圖內哈米的移動速度。

### 操作標題畫面



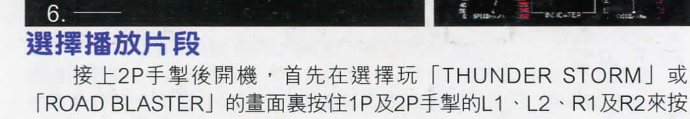
先接上記憶卡進行遊戲，在玩到第2版或之後的版數後GAME OVER，把進度儲存後選擇EXIT。接着回到標題畫面，把游標移到LOAD GAME一欄後按住SELECT來按START，便可操作在標題畫面裏的哈米了。

## THUNDER STORM & ROAD BLASTER



移植自12年前非常受歡迎的街機LD遊戲，現以PS的動畫播放能力重現於家用主機。這兩隻遊戲分別是以駕駛超高速戰鬥直升機與敵方作戰，以及為要替死去的妻子報仇而追捕飛車黨為題材的。

1. ECSECO
2. 95年10月20日
3. 6800日圓（CD×2）
4. 1人
5. ——
6. ——



### 選擇播放片段

接上2P手掣後開機，首先在選擇玩「THUNDER STORM」或「ROAD BLASTER」的畫面裏按住1P及2P手掣的L1、L2、R1及R2來按1P的START，那麼便會撤換到選擇播放片段的畫面去。

### 選關

不論在那一個遊戲也可選關，首先接上2P手掣後開機，然後在遊戲的標題畫面中輸入以下指令：

「THUNDER STORM」—按住2P手掣的L1、L2、R1、R2、←、○及△來按1P的START；

「ROAD BLASTER」—按住2P手掣的L1、L2、R1、R2、←、○及□來按1P的START。

那麼在畫面的左下角便會出現一個數字，以1P的L1及R1來改變這數字來選關。

### 「THUNDER STORM」上級模式

接上2P手掣後開機，在「THUNDER STORM」的標題畫面中，按住1P的○、△，2P的R1、R2、○及△來按1P的START，那麼便可以上級模式來進行遊戲(沒有方向指示箭嘴、敵方鎖定標記與導航訊息)。

### 「ROAD BLASTER」上級模式

接上2P手掣後開機，在「ROAD BLASTER」的標題畫面中，按住1P的○、□，2P的R1、R2、○及□來按1P的START，那麼便可以上級模式來進行遊戲(沒有方向指示箭嘴、撞擊標記、剎掣標記及儲能計)。

### 超高速

首先，以「ROAD BLASTER」的PS模式進行遊戲，然後在遊戲中按住○來儲存能量，直至儲能計全滿便要快速地放開○而改為按住□，那麼速度便會急速地增至1000km/h以上，這當然是速度計出現故障。另外，如果是以ARCADE模式玩相同的秘技，那麼指針速度計便會因故障而回轉起來，這時只要放開□便可還原。

## THE FIREMEN 2



曾經在超任推出過的遊戲，玩者要利用可增強水能力的救火喉，將各處的巨型火災撲熄。這次世代版本除畫面改進了外，基本系統上和舊版實在差別不大。

1. HUMAN
2. 95年12月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——





## 七水晶物語



玩者要控制主角在一個3D的環境中尋找出口，玩法上和經典遊戲《孖寶兄弟》轅出一轍，不同的是採用體力制。整個遊戲共有八關，而且色彩豔麗，可算抵玩之作。

1. XING ENTERTAINMENT
2. 96年1月19日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



## LODE RUNNER LEGEND RETURNS

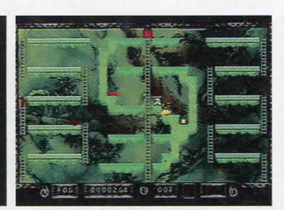


老牌電腦遊戲系列次世代化，玩者要取得全個版圖內所有金塊。基本玩法相差並不大，儘管已強化了畫面，但仍然令人懷念在APPLE II時的元祖版本。





1. PATORA
2. 96年2月16日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1~6
6. ——



## BONUS STAGE

在建造版圖模式中，先把版圖的名字設定為「SPECIAL！」，然後回到標題畫面去，將游標移到1P PLAY後按住L2來按START。

## 叮噹之大雄與復活之星



令不少人留下深刻印象的動漫畫人物叮噹，所推出的次世代塑膠版ACT。在遊戲過程中，選擇不同的過關道具會導致可玩到的不同的版面；另外，多重戰線的玩法令人回想起《餓狼》系列。

1. EPOCH社
2. 96年2月16日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



## 方塊小子



這隻次世代的打磚遊戲，意念當然來自TAITO著名的街機作品《ARKANOID》。全GAME一共有150關，而其故事模式則和超任版的《啫喱方塊》差不多。

1. ATHENA
2. 96年2月23日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. 滑鼠、NEGCON、旋鈕式控制器

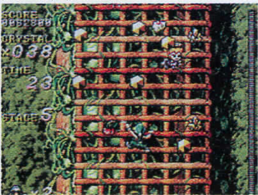


## 超級瘋狂爬樓



經典街機遊戲《CRAZY CLIMBER》強化了的次世代版本，除了忠實移植原版的雙控桿操作法外，還增加了爬高樓大廈以外的建築物像高山、海底神殿及鐘樓等，並且可選擇特性不同的3名角色來使用。

1. 日本物產
2. 96年2月23日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——

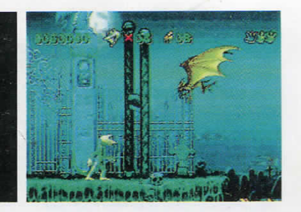


## GEX



移植自3DO的外國遊戲，玩者要將所控制的一條蜥蜴，在電視機內的各個不同頻度內進行冒險。全遊戲共有五版，畫面充滿漫畫感。

1. BMG VICTOR
2. 96年3月8日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



### 無限隻數

暫停時按住R1順序輸入↑、○、△、↓、→、□、↓。

### 無敵

暫停時按住R1順序輸入×、□、↓、↓、↑、↓、→。

### 加速

暫停時按住R1順序輸入↓、START、→、→、↓、↑、START。

## 伍右衛門~宇宙海賊 艾哥京古



曾蓆捲紅白機、在超任稱霸一時的《伍右衛門》系列最新次世代版，今集除了伍右衛門及惠比壽丸兩名元老外，還加入了兩名新角色。今集的大型機械人戰鬥是以3D多邊形來表達，相當有迫力。

1. KONAMI
2. 96年3月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



## 吞食天地2赤壁之戰



CAPCOM街機名作之一，雖然當年只是利用CP SYSTEM來做底板，但整體的表現卻出奇地好。玩法是從五名三國英雄中選取其中二人，以打倒魏國曹操為目的。

1. CAPCOM
2. 96年3月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. ——



### 裏關

在藍色底色的標題畫面中，順序輸入R1、△、L1、□、×、○、R1，若標題字由紅色變成藍色便算成功，這樣便能以裏關模式進行遊戲。下表是各人的追加必殺技。(當面向右邊時)

| 角色名 | 指令 |
|---|---|
| 關羽、張飛、黃忠、魏延 | 沒乘馬的狀態按↓↑↓↑＋攻擊掣 |
| 張飛 | 在敵人附近時轉動十字掣２圈 |
| 全體角色 | 乘馬時按←↓↑＋跳掣 |

## JUMPING FLASH 2



PS的「3D版《孖寶兄弟》」，今次除了比上集更好玩外，隨碟附送的《JUMPING FLASH！》歐洲版亦非常吸引，是PS其中一隻較傑出的ACT。

| |
|---|
| 1. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT |
| 2. 96年4月26日 |
| 3. 5800日圓 |
| 4. 1人 |
| 5. 1 |
| 6. —— |



### 裏關

不論有沒有續關也可以，先完成遊戲一次，然後回到標題畫面便發現標題已改為「恩知之卷」，以裏關來進行遊戲；另外OPTION中的選項亦會有點不同。

### 超級模式

在沒有續關的條件下打爆機，回到標題畫面便可選擇以超級模式來進行遊戲，除道具的位置變了外，玩者更可使用6段跳及按住L1來作快速移動。



### 立刻出現ENDING

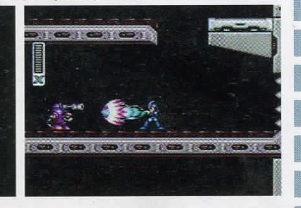
以附送的歐洲版《JUMPING FLASH！》來開機，當標題畫面出現時換入《JF 2》，就會立刻出現爆機畫面。

## 洛克人X3

© CAPCOM CO.,LTD.

除了片頭及遊戲途中的動畫片段外，這隻《洛克人》系列首個次世代機版本，和超任版可說是幾乎無分別，未玩過的人就一買無妨。

| |
|---|
| 1. CAPCOM |
| 2. 96年4月26日 |
| 3. 5800日圓 |
| 4. 1人 |
| 5. —— |
| 6. —— |



### 取得電光劍

先完成序章以外的兩關，然後把在第2、第5或第6舞台出現的VAVA MK-II破壞，接着便到鑃布拿舞台的B區，和ZERO交換後由它去打敗中頭目莫斯基達斯，最後洛克人X便可從ZERO處取得最強威力的電光劍。

## JOHNNY BAZOOKA

© 1996 ARC DEVELOPMENTS
© 1996 U.S. GOLD. INC / SHELLSHOCK.
© HYATT CORPORATION
© & ™ 1996 PARALLEL MEDIA GROUP

《結他小子捉鬼記》基本上是超任的《超級猩猩王國》加《反斗奇兵》的混合物：畫面用上大量的CG來轟炸玩者，遊戲玩法是傳統的《孖寶兄弟》式橫向動作，如果喜歡這類遊戲的話便不要錯過。

| |
|---|
| 1. COCONUT JAPAN ENTERTAINMENT |
| 2. 96年4月26日 |
| 3. 6500日圓 |
| 4. 1人 |
| 5. —— |
| 6. —— |



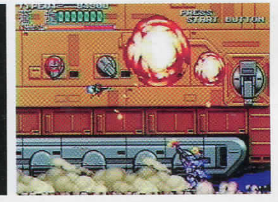


## WOLF FANG空牙2001

© XING 1996 / DATA EAST CORP. 1994

移植自街機的舊作，玩者可因應本身的需要去選擇想使用的武器；至於所使用的機體，是由挑選的武器組合而決定。由於原作是早年的作品，因此在忠實移植後的畫面仍停留在當年的水平。

| |
|---|
| 1. XING ENTERTAINMENT |
| 2. 96年5月10日 |
| 3. 5800日圓 |
| 4. 1人 |
| 5. 1 |
| 6. —— |



### 選關

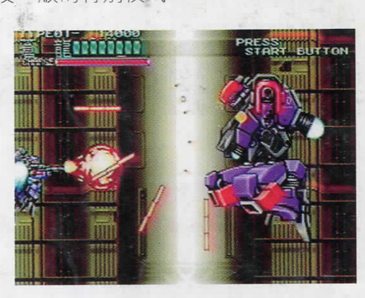
在OPTION畫面中，先把LEVEL的SETTING設定為「LESS」、「LESS」及「VERY FAST」，再把BGM一項選為「02」，這樣的話在GAME MODE一欄便可選擇新模式「＋」。這時只要進行遊戲，選擇機體種類後便能選關。

### 特別模式

在標題畫面裏，只要按住△來按R2及START，就可進入跳過所有故事敘述、直接由第一版玩到最後一版的特別模式。

### 轉變顏色

在輸入上述的選關秘技後，選擇機體時如果按住SELECT來按固定彈道掣(初期設定為L1或L2)，便可改變自機的顏色。



### 快速遊戲

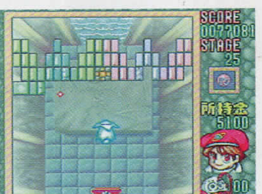
在輸入上述的選關秘技後，暫停時如果按住SELECT來按發射掣(初期設定為×)，就能加快遊戲的速度。

## 撞磚

© 1996 ISLAND CREATION

由五名少年所組成的戰隊模樣宇宙警備隊，為了要打倒宿敵—宇宙海賊迪丁而向充滿了撞磚房間的基地挑戰。遊戲玩法和KONAMI在10年前任天堂磁碟機系統所推出的《謎之壁》差不多，同樣是可用道具的撞磚加上打頭目的要素。

| |
|---|
| 1. ISLAND CREATION |
| 2. 96年5月31日 |
| 3. 5800日圓 |
| 4. 2人 |
| 5. 1 |
| 6. NEGCON、旋鈕式控制器 |



## 對決！童話園地

© SANYO ELECTRONIC CO.,LTD.

一隻要以水來將對手沖走的鬥智遊戲，玩者要在指定時間內把版圖內的水掣開動，利用水力把敵人沖向坑渠去，當然最多4人同時進行是本遊戲的賣點。

| |
|---|
| 1. OCTAGON ENTERTAINMENT |
| 2. 96年6月21日 |
| 3. 4800日圓 |
| 4. 4人 |
| 5. —— |
| 6. MULTI-TAP |



## CRIME CRACKERS



以宇宙為舞台的3D即時進行ARPG，玩者要控制3名可愛的角色來將兇惡的敵人收服，整隻遊戲不僅充滿了漫畫感，極需玩者反應的立體戰鬥亦令遊戲的臨場感大增，簡直是一齣SF活劇；另外，續篇會在年內推出。

1. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2. 94年12月3日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



### DEBUG MODE

在標題畫面順序按R1、R1、L1、L1、R2、R2、L2、L2、←、○、→、□、SELECT、START，便可以DEBUG模式進行遊戲：用全體地圖可看到道具的所在位置、特殊攻擊有8次、整套道具及裝備。不單如此，如果在遊戲進行中按住START來按SELECT，便會跳到下一章故事去。

### 快速RESET

在洞窟內只要同時按着L1、R1、SELECT及START便可。

### 道具增殖法

首先要在洞穴裏取得道具後SAVE，接着把進度LOAD回後再SAVE一次，這時如果RESET遊戲返回這章故事的最初，那麼已取得的道具仍會是保留着的。

### 動畫觀賞

在標題畫面順序按↑、↑、↓、↓、←、←、→、→、SELECT、START，就會播出爆機後才可看到的動畫。

### 隱藏商店

只要取得在MAP 7的「黑色通行証」，便可以到已破關的地圖去，進入神秘的隱藏商店去購物。

## KING'S FIELD



PS首隻以即時行動來進行遊戲的全多邊形RPG，玩者要控制身穿中世紀鎧甲的武士贊因，往皇室的墓地去找尋失踪多時的父親，途中當然不免要和遇上的兇惡怪物作生死搏鬥。

1. FROM SOFTWARE
2. 94年12月16日
3. 6300日圓
4. 1人
5. 5
6. ——

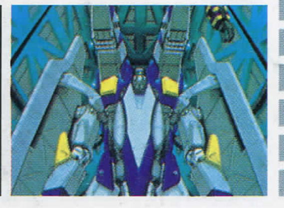


## SPACE GRIFFON VF-9



移植自個人電腦RPG遊戲《HAMLET》、取其主題並引入《DOOM》式STG的要素，玩者要利用所駕駛的3段變形機械人「GRIFFON」，在即時戰鬥模式中的迷宮內行死鬥。

1. PANTHER SOFTWARE
2. 95年1月27日
3. 4800日圓
4. 1人
5. 8
6. ——



### 彈藥不減

在遊戲進行中，只要同時按□、×、△、L1、L2、R1及R2，便可令武器的彈藥或能量不減。

### 改變遊戲難度

在遊戲進行中，只要按住×、△、L1、L2、R1及R2來按↑或↓，便可改變遊戲的難度：LV.1(最易)至LV.99(最難)。

## KING'S FIELD II



前作推出半年後推出的續篇，不但保留了那種中世紀的氣氛，就連遊戲畫面與音樂亦強化了不少。故事說到主角亞里夫所屬的佛帝依國，其國家象徵—月光寶劍不知被誰盜去了，為了將劍找回，主角於是帶同一把小刀出發。

1. FROM SOFTWARE
2. 95年7月21日
3. 6300日圓
4. 1人
5. 2
6. ——



### 取得月光寶劍

在和最後頭目決戰時，如果不斷地撞向它的正面，那麼便有機會走到其背後去，再向前走一段路就可取得月光寶劍。這時只要有龍王草在身，就算故意戰敗給最後頭目也可將月光寶劍帶走。

### 簡易升級法

遊戲一開始玩者先去和島上的居民會面，然後以武器或魔法向他們攻擊，雖然無法擊倒他們，可是卻能夠提升體力及魔力，而且可以重覆不斷使用這一招。

### 強力魔法劍

當魔力值到達60或以上，並且魔法能量(MAGIC)是全滿時，只要順序按○及△，再按住□便能夠令手上的劍發射出強力的攻擊魔法。假若所使用的是美雷魯・奧（メレル・ウル）之劍，按住□便可施放能抵擋敵方攻擊的防禦魔法，這當然是要消耗MP的。

### 取得露伊拿斯靴（ルイナスブーツ）

先往些路菲・科斯的所在地去，然後利用攻擊力較低的劍在些路菲・科斯（セルフィ・フォス）的旁邊開路，一邊慢慢行一邊攻擊它，不久便可走到盡頭處取得露伊拿斯靴。

### 武具多視點觀覽

在遊戲中按×到達狀態畫面，然後按○去道具使用及武具裝備畫面，這時只需按START與SELECT、L1、L2、R1、R2、□、△任何一個組合，便可令所持有的道具作放大回轉縮小。

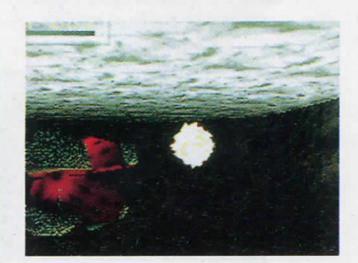
### 回轉速度減慢

在道具使用及武具裝備畫面　，只要按住←或→便可令正在回轉中道具的速度減慢，可是一放手速度又加快了。

### 乘坐離去的礦坑車

玩者首先要到可以乘坐礦坑車的地方去坐車，然後到達出口之前主角的正面是要面向右邊，跟着在落礦坑車之際快速地連打○，那麼便能再次登上原本不能乘搭的「離去的礦坑車」。





## 審判之塔



玩者從4名不同屬性的角色中，選取其中一人進入樓高50層的「審判之塔」裏去修煉。這個遊戲較為特別的地方，是與怪物作戰時所採用的格鬥方式。

1. ASMIK
2. 96年3月1日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——

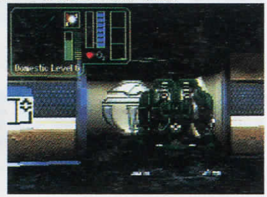



## DEFCON 5



玩者身為防衛站的主管，因為受到上頭的指示要將入侵的敵人消滅。操作上除了具有在基地內強化機械人的SLG要素外，還有《DOOM》式的3D迷宮射擊，再加上對玩者所用的時間極為限制，令難度大為增加。

1. MULTI SOFT
2. 96年5月17日
3. 4800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



## KING'S FIELD III



PS著名ARPG系列第3集，今次不但提高了畫面及音效上的質素，動作方面更為流暢，而需要攻擊敵人的技術則更多。今集說到國王好像變了質一樣，令到百姓生活得非常艱苦，主角於是便出發討伐國王去。

1. FROM SOFTWARE
2. 96年6月21日
3. 6300日圓
4. 1人
5. 3
6. MEM






ACTION ROLE PLAYING GAME

## SONY PLAYSTATION 大事小回顧1996之一

**1994年12月**

PLAYSTATION在1994年12月3日正式作公開發售，售價是39800日圓，而同日推出的遊戲有《RIDGE RACER》、《熱血親子》、《CRIME CRACKERS》及《A IV EVOLUTION》等8隻，在香港曾一度將主機連《RIDGE RACER》炒至五千圓以上。

**1995年1月**

在元旦（1月1日）TAKARA推出了以手持武器的鬥士們為題材、PLAYSTATION首隻3D多邊形格鬥遊戲《鬥神傳》，頓時震撼了整個業界，在香港的受注意程度不下於SATURN的《VIRTUA FIGHTER》。

**1995年5月**

經過半年以來的努力，PLAYSTATION的累績銷量終於突破100萬台，SONY並且同時發表將會在同年7月，推出價格減低一萬日圓（即29800日圓）的藍盒普及版（SCPH 3000）。不單如此，已登記購買用戶更可從SONY處收到有全新遊戲的DEMO CD。

**1995年7月**

在7月21日，普及版藍盒主機正式以29800日圓發售，再加上《機動戰士GUNDAM》、《龍珠Z ULTIMATE BATTLE 22》、《KING'S FIELD II》、《ACE COMBAT》、《PHILOSOMA》與《J-LEAGUE實況足球WINNING ELEVEN》等遊戲在這時期推出，令PLAYSTATION的聲勢向前跨進了一大步。

有傳聞說SONY規定所有在PLAYSTATION推出遊戲的生產商，在開發其他2D遊戲之餘，必定要有一隻3D遊戲推出市面，而這傳聞的真實性各位可從本年鑑內的PS遊戲發現到。

**1995年10月**

KONAMI曾在PC-ENGINE推出而大受歡迎、超人氣的《心跳回憶》PLAYSTATION版在10月13日發售，不單是日本就連遠在香港，都掀起了一片《心跳》熱潮，隨GAME附送滑鼠及滑鼠板的限量版曾一度被炒至$1800，直到現在的SS版推出還很高漲。

SCE以古代日本忍者故事為題材的SLG《藤丸地獄變》，根據做此份攻略的《遊戲誌》編輯J氏表示，就算是原裝正版都會HOLD機，此事已經本港讀者及日本有關方面證實。本地熱心讀者提供了一個解決HOLD機的辨法，就是以玩翻版碟的方法來開機，便不會在遊戲進行時HOLD機。

**1995年12月**

在SATURN的「AM2研街機移植作大攻勢」中，PLAYSTATION推出了NAMCO以《RIDGE RACER》街機版兩集為藍本的賽車遊戲《RIDGE RACER REVOLUTION》、TAKARA的成功3D格鬥遊戲續篇《鬥神傳2》及KONAMI壯大的108人會集RPG《幻想水滸傳》等，可是仍敵不過SATURN。

以SATURN《VIRTUA COP》為目標、PLAYSTATION首隻光線槍射擊遊戲、《攻殼機動隊》士郎正宗擔當人設的《HORNED OWL》，GAME連槍套裝在香港推出時竟被炒到$1400；到目前仍未有其他遊戲對應此光線槍。

**1996年2月**

從任天堂紅白機時期起一直支持着、在超任能雄霸市場上功不可沒的SQUARE，正式對外界宣布加入PLAYSTATION的行列，在1996年尾推出《FINAL FANTASY VII》，而且由96年夏天一直到97年尾的一年多內，將會推出大約20隻不同種類的遊戲，其中包括舊有作品例如《SAGA》系列、《聖劍傳說》系列等的續篇。



## 寶魔HUNTER蘭姆 珍藏集VOL.1



故事講述魔界的寶魔獵人蘭姆為了辟邪除妖來到人界所發生的故事，人物設計是有名的中島敦子。除了原作的3話外，再加上PS原創的1話。

1. ASMIK
2. 94年12月22日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



## MYST



移植自售量甚高的個人電腦冒險遊戲，玩者因在風景美麗的MYST島嶼中迷了路，為了返回原本的世界而要解開島上的謎題，和電腦版不同的是PS版收錄了另一個結局畫面。

1. SOFT BANK
2. 95年1月27日
3. 7800日圓
4. 1人
5. 2
6. 滑鼠

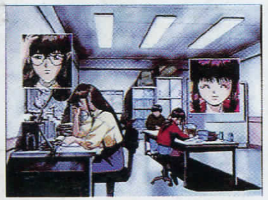


## 3×3EYES～吸精公主～



以J-WIN版《吸精公主》為藍本的人氣動漫畫AVG，遊戲本身分為四川篇及台灣篇，玩者可以從一開始的選項來決定所會玩到的篇章。PS版與電腦版的最大分別，是追加了部分事件的圖畫，因此就算玩過電腦版也可再玩一次。

1. XING ENTERTAINMENT
2. 95年8月11日
3. 7300日圓（CD×2）
4. 1人
5. 1
6. ——



### 出浴事件

先以四川篇進行遊戲，當在黃泉洞聽到戈良的說話後，便要到芳養瀧集落去找村長，問他有關戈良之家的事，接着返回田中集落裏的月花之家，選擇「休息」指令，那麼在晚上八雲便會醒來，並且會看到月花出浴的場面。假如是先以台灣篇來進行遊戲，那麼便會有些微分別。

## 學校怪談 花子來了



取材自富士視台的節目《PONKIKIDS》內的人氣動畫《花子來了》，遊戲本身是一隻較為幼兒向的黑色AVG，若對花子這位日本傳統鬼古角色有興趣的玩家，不妨買這GAME來玩玩。

1. CAPCOM
2. 95年8月11日
3. 4980日圓
4. 1人
5. 1
6. ——

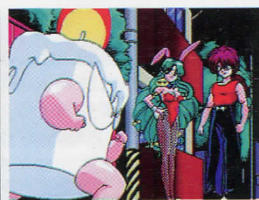


## 寶魔HUNTER蘭姆 珍藏集VOL.2



這隻是在94年12月22日所推出的電子漫畫第2彈，除了主題故事外還增加了開場動畫、廣告及轉場用短片等，充滿了電視動畫的感覺，買了珍藏集VOL.1的朋友不能錯過。

1. ASMIK
2. 95年9月15日
3. 4900日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



## DARK SEED



移植自電腦的恐怖AVG，玩者所飾演的科幻小說家，要在3日內把兩個不同世界的謎題破解，拯救地球。整隻遊戲是英語對白，加上專為日本用家而設的日文字幕；另外，這遊戲負責美術的是電影版《異形》的畫師加基。

1. GAGA COMMUNICATIONS
2. 95年10月27日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 4
6. 滑鼠



## NIGHT HEAD



取材自由豐川悅司和武田真治飾演兩名超能力兄弟的電視劇，玩者需要控制他們在迷宮似的研究所內逃走。除了遊戲本身以外，碟內還收錄了一些和該劇有關的資料。

1. FUJI TV / PONY CANYON / HORI PRO
2. 95年11月17日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



### DEBUG MODE

在標題畫面順序按↑、↓、↑、↓、←、→、←、←、→、R1、L1、R1、L1及START，就能進入DEBUG模式，以十字掣和○來作選擇。

## 藍調芝加哥特警



個人電腦著名AVG系列《J.B.HAROLD》的最新版本，這回說到J.B.為了要替一名被懷疑殺死其戀人的疑犯洗脫罪名，因而在指定時間內要找出真正犯人。這隻遊戲分別在芝加哥及荷里活共17處地方取景，合計大約100分鐘的片段。

1. RIVERHILL SOFT
2. 95年11月22日
3. 6800日圓（CD×2）
4. 1人
5. 8
6. ——




### 電影模式

在OPTION畫面中先把游標移到MUSIC模式上，然後同時按L1及△便可進入電影模式：×是快速向前；START是暫停；SELECT是結束。

## D之食桌—COMPLETE GRAPHICS



日本土產著名3D立體AVG的PS版本，由於主機的播片機能比起SS及3DO較強的關係，因此在畫面上是3部機中最出色的。至於故事方面，當然和原作一樣是以在洛杉磯所發生的大屠殺事件作開端。

1. ACCLAIM JAPAN
2. 95年12月1日
3. 8800日圓（CD×3）
4. 1人
5. 1
6. ——



### 儲存

在這一隻沒有預設SAVE的遊戲儲存進度，首先要插好記憶卡來進行遊戲，然後一直玩到要換碟時按RESET及打開CD蓋子，再選擇「記憶卡功能」一項，這樣的話便可把機內的資料儲存到記憶卡上。下一次只要把記憶卡插回主機再進行遊戲，便可以從第2隻碟開始繼續玩，同樣的道理亦適用於第3隻碟。

## DOKI DOKI妖魔BUSTERS



一隻表面上看起來像電子漫畫，但事實上卻是帶有戀愛育成要素的AVG。由於玩法與一般AVG有點不同，而且有漂亮的畫面襯托，所以玩上手不會覺得沉悶。

1. FAMILY SOFT
2. 95年12月22日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



### 選擇場面

在標題畫面順序輸入→、→、→、←、←、×及○，就會出現選擇遊戲場面的畫面，可用十字掣和○來決定。

## 土器王紀



以超華麗的CG來表達，整隻遊戲都給予人一股強烈的美術感，玩者要為GAME裏那種以古代文明產物和外星文明互相交錯而衍生出的謎題花點腦筋。

1. BANPRESTO
2. 95年12月22日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



### 播片選擇

先打爆機一次，然後重新開始遊戲，此時會發現指令模式中增加了「MOVIE TEST」一項，玩者便可利用十字掣來選擇想看的片，○和×分別是決定觀看及停止播放。

### 音樂選聽

同樣要先打爆機一次，然後重新開始遊戲，到下面庭園加拿（カーナ）那裏去，調查加拿前面的比斯嘉之壺（ペスカのつぼ），便可選聽全GAME的音樂。



## 東京DUNGEON



這隻從表面看起來像RPG，實際上則是AVG的PS遊戲，擁有強大的製作班底，是一隻發生在2020年的未來東京、以VR虛擬真實為主題的冒險遊戲。

1. 角川書店
2. 95年12月22日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 3
6. ——



## 暗黑巫師



取材自由恐怖漫畫家古賀新一原作的同名作品，遊戲中的特別效果是以真實映像作數碼化來表達的；主角黑井未沙是由偶像吉野公佳所飾演的。

1. POLYGRAM
2. 95年12月29日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



## 厄～友情談疑



一隻因應冒險過程中的選擇而決定結局的多結局式AVG，玩者以所控制的5人分別去解開事件隱藏着的謎。故事是有關主角們在小學時將一個時間囊埋在土裏，到後來發現那個囊損壞了而再集結時的事……

1. IDEAS FACTORY
2. 96年1月13日
3. 5800日圓
4. 1人
5. ——
6. ——



## POLICENAUT



《POLICENAUT》是KONAMI曾經在日本個人電腦推出的偵探小說式AVG，雖然已在3DO推出過，可是PS版大幅度增加的動畫及台詞，令這隻科幻AVG生色不少。

1. KONAMI
2. 96年1月19日
3. 6800日圓（CD×2）
4. 1人
5. 3
6. 滑鼠



### 隱藏示範畫面

在SHOOTING GALLERY中，取得指定分數後便會有神秘的UFO出現，只要把畫面上的UFO全部擊落，就會出現另外4個射擊練習，若全部4個都能獲得足夠分數便會出現超利害的隱藏射擊示範畫面。

### 增加子彈數目

假如在BCP的射擊室中，選擇和教官進行COMBAT模式的練習，只要向着中央的2塊鐵板開槍100次，那麼玩者手槍的最大藏彈量便會由10發增加至20發。

### 聽到聲響

在SOUND模式播放音樂或MOVIE模式播放訪問片段時，只要按住□、○來按十字掣便可聽到聲響。另外，如果在主目錄中按住L1及R1來按↑、↓，就能聽到音效。

### 奇怪的畫

當遊戲進行到可在BCP總部練習射擊時，只要取得70分或以上的成績，那麼再選擇射擊訓練時便會發現最右邊的一個靶會變成一幅奇怪的畫。

### 增加可選音樂

在SOUND模式中，只要同時按L2及R2便會增加可選的音樂2首；而在播放音樂時，按十字掣就可移動背景。






## 亞娜姆之牙~獸族十二神徒傳說



將曾經在PC-ENGINE推出過同名RPG的故事漫畫化，用冒險遊戲的形色推出。故事的主角以其野獸化的特殊能力，在廣大的地域中不斷冒險。要留意是PS版的RPG續篇—亞娜姆之翼將會在年內推出。

1. RIGHT STUFF
2. 96年2月2日
3. 3980日圓
4. 1人
5. ——
6. ——



## WELCOME HOUSE



玩者要操縱一名男子，在其叔父的家中大玩攪笑版《ALONE IN THE DARK》。全遊戲以3D多邊形來表達，難度不高，相當適合入門者。

1. GUST
2. 96年2月23日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



## DEATH MASK



現今日本較著名的電腦學校當中，其中較著名的可首推VANTAN電腦工場，因為其畢業生有機會可以親自參與有關校方所推出的遊戲軟件。《DEATH MASK》主要說由玩者控制的主角在追捕罪犯時，不慎掉進另一個時空裏……

1. VANTAN電腦工場
2. 96年2月9日
3. 7800日圓（CD×3）
4. 1人
5. 3
6. ——



## 生化悍將



這一隻外國電腦遊戲是AVG與3D射擊的混合體，和電腦版不同的是PS加插了不少CG動畫及配音；那個3D射擊模式有點像《STAR BLADE》。

1. INTERPLAY / EAV
2. 96年2月16日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. 滑鼠、ANALOG控桿



## SNATCHER



當年在MSX大受歡迎的《SNATCHER》，和姊妹作《POLICENAUT》一起移植到PS上。SNATCHER這一個名詞在遊戲中是解作「生化機械人」，玩者為了將有關它們的罪行揭發出來而牽涉入案件之內。

1. KONAMI
2. 96年2月16日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. 滑鼠



### 特別選項

在OPTION MENU畫面中，順序輸入START、↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×及○，就會出現SPECIAL MENU，在這裏可以選擇

改變壁紙「WALL PAPER」及改變游標顏色「CURSOR COLOR」等；另外，輸入這秘技後開場動畫亦會變得更有電影感。



### 再看ENDING

爆機畫面結束後，只要順序輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○，便可以十字掣來選擇觀看ENDING的定格畫面。

## 迷離夜症候群 探索編

© HUMAN 1996

有三名既八卦又好事的女子高校學生，每晚都在學校四處活動，目的是將校園裏的傳聞一一發現及調查，膽子可真不少哩；至於遊戲畫面與恐怖感卻是出乎意料的好。

1. HUMAN
2. 96年3月1日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——




## CG傳説

© IDEA FACTORY

以全CG繪畫的多項選擇式AVG，遊戲本身帶有極濃烈的日本傳統故事要素，以桃太郎的故事情節開始，不過由中盤開始，便發展為完全原創故事了。

1. IDEA FACTORY
2. 96年3月8日
3. 5800日圓
4. 1人
5. ——
6. ——

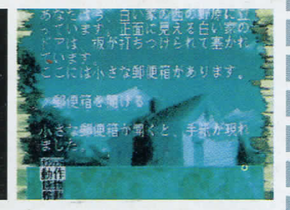


## ZORK I



一隻移植自頗受歡迎的電腦AVG，玩者的目的是要把埋藏在遊戲世界裏的財寶發掘出來，愈取得多就可獲得愈多分數；這隻遊戲的BGM是由名人古代佑三所負責的。

1. 翔泳社
2. 96年3月15日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



## BIO HAZARD

© CAPCOM CO.,LTD.

有極濃厚《ALONE IN THE DARK》影子的驚慄AVG，玩者受到上級的命令要到郊外的一間大屋去，調查有關所屬部隊失踪之謎，途中卻遇到喪屍與怪物的襲擊，要逃出生天就需要在屋內找尋強力武器；續篇暫定今年內發售。

1. CAPCOM
2. 96年3月22日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



### 取得火箭炮

假如能在3小時內完成遊戲，先在爆機畫面結束後把這進度儲存起來，然後再讀入這爆機進度，便可使用有無限發彈藥的火箭炮。

### 更換衣服

在爆機時如果有把所有同伴救出(男性篇：芝露、莉柏嘉；女性篇：古利斯、比利)，那麼在ENDING後便會獲得一條特別鎖匙CLOSET KEY，此時要先儲存進度。接着，選擇LOAD GAME讀回剛才的爆機進度，就可以到大屋的衣服室去更換衣服，不過儘管再次爆機亦看不到任何特別畫面。

### 殘酷ENDING




以擁有無限發火箭炮的進度進行遊戲，若在爆機時有把同伴救出(男性篇：莉柏嘉；女性篇：比利)，那麼在爆機時便會出現以主角被怪物殘暴殺死的ENDING。

### 道具回轉放大縮小

在道具一覽表中先選擇調查指令，然後便可利用L1、L2、R1和R2來把道具作回轉放大縮小來看清楚。

### 快速RESET

只要在OPTION畫面按住SELECT便可快速RESET。

## TOKYO INSECT ZOO

© 1995 GE

全GAME由大量的會話與聲音構成，玩者所飾演的是一名誤變昆蟲的少年，要在以動畫與多邊形所製成的空間中進行遊戲；假如懂得日文的話，便能更投入於遊戲內。

1. GENERAL ENTERTAINMENT
2. 96年3月29日
3. 5800圓
4. 1人
5. 4
6. ——



## RING OF SIAS

© ATHENA

這隻電子小説式的AVG，故事是有關曾經把魔女打倒，而靈魂沉睡在戒指中的騎士的事。玩者要從多項選擇中，選出認為最適當的答案來完成遊戲。

1. ATHENA
2. 96年4月12日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



## EMIT VALUE SET



這一隻英語AVG由赤川次郎原著、井之又睦人設、小室哲哉音樂，再加上著名聲優林原惠美，幕後班底可算是非常強大，而PS版跟其他機種版本不同的是一推出便是3CD的豪華套裝，相當具收藏價值。

1. 光榮
2. 95年9月29日
3. 15800日圓（CD×3）
4. 1人
5. 1
6. ——




## STREET FIGHTER II MOVIE



依照人氣格鬥遊戲的同名動畫版作藍本的遊戲，玩者控制的是由司令VEGA所建立的組織SHADOW裏秘密研製的生化人，要在播放的電影片段中學習眾角色的格鬥技，用來對付最後出現的RYU。

1. CAPCOM
2. 95年12月15日
3. 6800日圓（CD×2）
4. 2人
5. 1
6. ——



## 櫻桃小丸子



移植自同名動畫的電子漫畫，所有登場人物都是來自動畫版的，而且用上TV版的聲優，令人更有親切感；全碟總共收錄了4集。

1. TAKARA
2. 95年12月22日
3. 4800日圓
4. 1人
5. 1
6. 滑鼠



## SONY PLAYSTATION 大事小回顧1996之二

### 1996年3月

SONY為了要慶祝PLAYSTATION的暢銷與及在1996年內達到五百萬部的累績總銷量，於是在3月28日起正式發售名為「FIGHTING BOX」（SCHP 3500）的白／綠盒主機，隨機附送兩個原裝手掣及一張記憶卡，售價為24800日圓。

在3月22日CAPCOM的驚慄恐怖AVG《BIO HAZARD》正式發售，在香港立即掀起了一股「BIO HAZARD效應」，所有類似的遊戲紛紛出籠，有《OVER BLOOD》、《刻命館》甚至是玩法相差甚遠的《迷離夜症候群 探索編》等都在香港受到歡迎，而業內人士均相信這股效應仍會持續一段時期。

CAPCOM在PLAY STATION EXPO舉行期間的記者招待會中，公布了一堆在PS上推出的遊戲，分別有《少年街霸2》《MARVEL SUPER HEROES》、《ROCKMAN 8》、《ROCKMAN X4》、《BREATH OF FIRE 3龍之戰士3》、《星戰士STAR GLADIATOR》、《BIO HAZARD 2》等。

WARP在今年PLAY STATION EXPO中突然召開記者招待會，宣布無限期押後他們的新作《EMERY ZERO》在PS上推出的計劃，還改投SS陣形，令業界大為震驚，事件有何影響現時仍未能估計。

### 1996年4月

SQUARE繼《FINAL FANTASY VII》後，第二隻對外公布的遊戲，是在8月推出、由鳥山明擔當人設的3D多邊形格鬥遊戲《TOBAL NO.1》。當時各界在不斷揣測，這隻不用材質貼圖但採用了高解像及一秒60格畫面的格鬥遊戲，究竟流暢度有幾高。

### 1996年5月

SONY正式公布以會員制發售可自行開發PS遊戲的黑機，隨機附送兩隻程式集CD-ROM與3本使用手冊，而會員可透過INTERNET取得最新開發工具示範軟件等，售價為十二萬日圓。

SONY受到零售商們的控告，因為她禁制所有零售商將PS遊戲減低價格出售，直接影響到他們的利益。

### 1996年6月

SONY將一些舊遊戲重新包裝，以低價推出THE BEST系列，在7月12日推出的有《RIDGE RACER》、《ARC THE LAD》、《雷電PROJECT》及《KING'S FIELD》，除《RR》外其餘的是2800日圓。下一批會在8月9日發售，有《ACE COMBAT》及《鬥神傳2 PLUS》等。

NAMCO公布《鐵拳2》是首隻賣過一百萬隻的PLAYSTATION遊戲。

在7月22日，SONY公布推出最新型號主機SCPH 5000，單機連一個手掣只賣19800日圓。

### 1996年7月

BANPRESTO宣布　會在今年12月，推出有全新機體登場及所有機械人都是以真實比例出現的《新超級機械人大戰》、加入原創人物的《龍騎士4》與據稱有全新女角的《同級生2》等大作。

NAMCO會推出街機移植作《新RIDGE RACER》、《ACE COMBAT 2》、《GUN BALLET》、《TIME CRISIS》（全部未定名）。

### 1996年8月

在8月2日，SQUARE首隻PS遊戲《TOBAL NO.1》正式發售，而附送的試版碟裏除了有《FINAL FANTASY VII》外，還收錄了《FINAL FANTASY TACTICS》、《SAGA FRONTIER》與《BUSHIDO BLADE》三隻全新遊戲的DEMO片段。



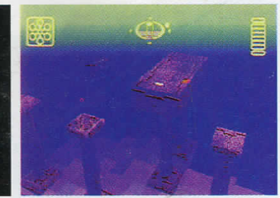

ELECTRONIC BOOK / MOVIE GAME

## 魚樂無窮（AQUANAUT的假期）



想不到除了親身到蔚藍的海洋外，竟然可以憑《魚樂無窮》來做出在浩大的海洋裏，自由自在地漫遊的效果。雖然可以碰上的魚類生物稍為起角了一點，可是那種臨場感卻十分出色。

1. ARTDINK
2. 95年6月30日
3. 6800日圓
4. 2人
5. 4
6. ——



### 贈品模式

在漁礁模式進行遊戲，當魚類數目到達最頂點時便要儲存進度。接着重新開始遊戲，這時就會出現隱藏的贈品模式，可以自由地觀賞各種魚類：十字掣可用來控制魚的移動；□及△可改變魚的種類；L及R可改變魚的方向；○及×可令魚游泳與否；START則返回標題畫面。

### 設置無限漁礁



在漁礁模式中，先將全部磚塊設置，然後把游標放到適合的漁礁上再按×，這樣做的話便會出現選擇磚塊高度的游標。假如把游標放到另一隻顏色的磚塊上才按掣決定，那麼便可以設置一塊原先已經使用了的磚塊，重覆再做便可不斷增殖。

### 磚塊全部消去

在漁礁模式中，按住L1、L2、R1、R2下再按SELECT，就可令砌起的漁礁全部消去。

### 鼓聲響起

遊戲開始時，先讀取記憶卡的DATA。當玩者名稱出現在畫面上時，按住L1、L2、R1、R2就會產生鼓聲與鈴聲。

### 改變磚塊形態

在漁礁模式中，把游標放在漁礁上，按L1或R1會令漁礁變成只有輪廓的外貌，而按L2或R2便可令漁礁變成只有影子。

## THE鬼退治！！



以日本傳統童話《桃太郎》為主題的棋類遊戲，玩法是大富翁加飛行棋，玩者要利用骰仔來決定可以前進多少格數，在途中會遇到不少和捉鬼有關的事件。

1. 日本一SOFTWARE
2. 95年10月13日
3. 5800日圓
4. 4人
5. 1
6. MULTI-TAP



## NAMCO MUSEUM VOL.1



與SEGA和TAITO齊名的老牌街機遊戲生產商，在這懷舊系列第一彈收錄了她的6隻經典舊作，包括有《GALAGA》、《PACMAN》及《POLE POSITION》等，再加上很多有關NAMCO遊戲的資料，是遊戲迷的不二之選。

1. NAMCO
2. 95年11月22日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. NEGCON

### GALAGA簡易玩法

首先，在第一關除了由左下起數第二行第一隻藍色敵人外，要把全部敵人擊落，然後便要一直回避那藍色敵人的攻擊大約10分鐘，那麼它從此便不會再發彈，而由那時起往後關數所出現的敵人同樣都不會發彈。

### PACMAN快速跑動



在讀碟出現「NOW LOADING」字樣時，只要連打START和SELECT以外的掣，便可令在畫面上跑動中的PACMAN跑得更快。

### PACMAN睡覺

在NAMCO博物館內，只要按任何掣都可令PACMAN跳舞，但假如甚麼掣也不按的話，PACMAN便會睡起覺來；另外，按住×可以作快速移動。

## MIRACLE WORLD



多達1500條問題的考記憶益智遊戲，全部問題都是用多邊形CG所繪畫的，遊戲模式很像電視節目中的問答遊戲，最適合和朋友聯歡時玩。

1. WIZARD
2. 95年12月8日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——




## 雪人SNOWMAN



世界著名動畫《雪人》的軟件畫集，除了收錄部分原畫外，內藏的小遊戲更有精采的原作片段播放，適合一家大細一齊玩。

1. GAGA COMMUNICATION
2. 95年12月8日
3. 5800日圓
4. 1人
5. ——
6. ——



## 爆笑！吉本問題王決定戰DX



由日本藝人吉本所主持的一隻問答遊戲，在玩的過程中吉本會不斷說笑話及扮鬼扮馬逗人笑，相信比較適合懂日語的玩家。

1. 吉本興業
2. 95年12月15日
3. 5800日圓
4. 4人
5. ——
6. MULTI-TAP



## 日本物產街機CLASSIC



這一隻懷舊作品，合共有6款由日本物產在80年代初推出的遊戲，分別是《MOON CRESTA月球戰機》兩集、《FRISKY TOM》兩集及《瘋狂爬樓》兩集。

1. 日本物產
2. 95年12月29日
3. 4980日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



## 四柱推命



PS第一隻算命軟件，玩者分別可以四柱推命術及占星術來進行占卜。性格診斷、相性診斷、生化韻律線和年月日的運勢等皆可以測算到，喜歡玩占卜的人一定會沉迷下去。

1. DATAM POLYSTAR
2. 95年12月29日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 3
6. 滑鼠




## 占都物語第一章



這一隻算命軟件，與《四柱推命》不同的是它以九星占術、塔羅牌和姓名判斷來作占卜。利用它可以推算到戀愛運、金錢運、工作運、健康運及作相性診斷等。

1. 東北新社
2. 96年1月19日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——




## LIVE SCAPE



以動物的進化過程為題材的教育軟件，用者可透過大量的CG動畫解說及親身參與的實驗，來對地球生物的演變有更深刻的了解。

1. MEDIA QUEST
2. 96年1月26日
3. 6800日圓（CD×2）
4. 1人
5. ——
6. ——



## NAMCO MUSEUM VOL.2



繼上集的博物館大受歡迎後，NAMCO這一回再以五隻街機名作推出第二彈，有《鐵版陣XEVIOUS》、《MAPPY》、《GAPLUS》、《GROBOA》、《CUTIE Q》，再加上超經典的《DRAGON BUSTER》，懷舊擁躉必買之作。

1. NAMCO
2. 96年2月9日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. 旋鈕式控制器



### 《BOMB BEE》重現

在《CUTIE Q》的測試畫面裏，只要順序輸入○7次、□6次和×5次，就可以《BOMB BEE》進行遊戲。

### MAPPY快速移動

在讀碟時如果連打△、×或○，便可令畫面上的MAPPY行得更快。




## PRIVATE COLLECTION~POLICENAUT~



如果說SS的《惡魔全書》是《真女神~惡魔召喚師》的擁躉收藏碟，那麼這一隻《PRIVATE COLLECTION》可算是《POLICENAUT》用家的必買之作，因為在碟內是收錄了很多有關此遊戲的資料。

1. KONAMI
2. 96年2月9日
3. 2980日圓
4. 1人
5. ——
6. 滑鼠




## 3D動物園



HUMAN製作運動遊戲以外的作品，玩者需要在4個不同的區域裏，自行設計生產出各種不同的動物。每一隻可以製造的動物，均是由頭、身體、手、腳及尾巴五個部分砌成，不同的組合會產生不同的結果。

1. HUMAN
2. 96年2月16日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 4
6. ——



## 美國橫斷超級問答



一個與著名電視節目同名的問答遊戲，裏面收錄了大堆曾經在該節目出現過的問題，再加上新設定的原創問題，適合懂得日文的玩家們作為一起聯歡時的道具。

1. VICTOR ENTERTAINMENT
2. 96年2月23日
3. 5800日圓
4. 4人
5. 1
6. MULTI-TAP



## ATHENA家庭盤

© ATHENA / 花山玩具（株）

這一隻遊戲收錄了五款桌上及棋類遊戲，由於沒有艱深的術語及困難的操作方法，因此家裏的小孩子們亦能和年長成員一起參與。

1. ATHENA
2. 96年3月22日
3. 5800日圓
4. 4人
5. ——
6. MULTI-TAP

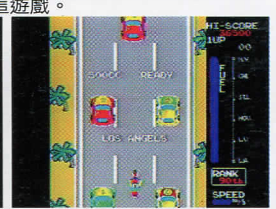


## IREM經典街機遊戲

© 1983,1984 IREM CORP. © I'MAX

曾經推出過不少街機名作如《R-TYPE》、《最後之忍道》及《IMAGE FIGHT》等，但已經倒閉了的IREM，現在由I'MAX將其3隻舊作重新推出PS版，最令人興奮的是可以再玩到《成龍》這遊戲。

1. I'MAX
2. 96年4月26日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. ——



## 太陽之尾

© 1996 BY ARTDINK

這一隻ARTDINK繼《魚樂無窮》後的另類傑作，玩者今回是一群原始人的其中一人，遊戲中要不斷拾取增強自己能力的食物、將所發現的動物殺死、不斷增加部落的人口及發明道具，最後以打倒長毛象和將其骨頭堆積在塔上為目標。

1. ARTDINK
2. 96年4月26日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 2
6. ——

### 把武器回轉

在升級時畫面上會出現回轉中的武器，這時只要按十字掣便可改變其轉動的方向，按L1或R1可以把武器放大，而按L2或R2則可將它縮小。

## 心跳回憶私人珍藏集

© 1994,1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

KONAMI繼《POLICENAUT》後，今次推出的是以《心跳回憶》作題材的私人珍藏集，在碟內除了有超過400條有關《心跳》的問題集外，還加上簡單的占卜遊戲、人物畫集和收錄了PCE版OP的音樂集，是《心跳》迷的不可多得精品。

1. KONAMI
2. 96年4月26日
3. 3800日圓
4. 1人
5. 1
6. 滑鼠



### 開場訊息

在「PRESS START BUTTON」出現時，只要輸入下表的指令，便可看到該角色的開場訊息。

| 角色 | 指令 |
|---|---|
| 藤崎詩織 | L1＋↑ |
| 如月未緒 | L1＋← |
| 紐緒結奈 | L1＋↓ |
| 片桐彩子 | L1＋→ |
| 古式由加利 | L2＋← |
| 清川望 | L2＋↓ |
| 鏡魅羅 | L2＋→ |
| 朝日奈夕子 | R1＋↑ |
| 美樹原愛 | R1＋← |
| 早乙女優美 | R1＋↓ |
| 館林見晴 | R1＋→ |
| 伊集院麗 | R2＋↑ |

### Q版角色出現

在主目錄中，如果順序輸入《心跳》人物的電話號碼(例如虹野沙希的是△×○—△△××)，那麼這人物便會以Q版模樣出現在畫面右下角；其餘人物的電話號碼請參照《心跳回憶》遊戲。

### 觸摸身體

在問答模式中，如果能夠在3次機會內答對全部10題題目，便能看到該角色的泳衣照片，這時只要把游標至角色的身上，連打○100次左右便會聽到她的對白。

### 慢速説話

在標題畫面平時是由其他女孩説話的，假如甚麼掣也不按等待標題畫面出現3次，那麼古式由加利便會以極慢速度來説話。

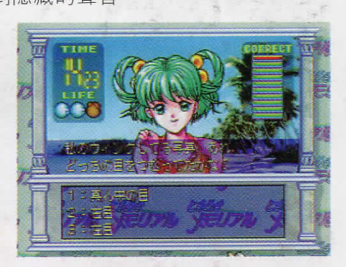
### 特別圖片

在問答模式中，如果能以不答錯一條的情況完成全員的問題(途中可以SAVE)，那麼便會出現可以觀看到隱藏CG的「CG LIBRARY」。

### 隱藏聲音

在「LUCKY CHECK運氣占卜」功能中，只要把游標移到「戀愛」一項或登場角色上並連按○，就能聽到隱藏的聲音。



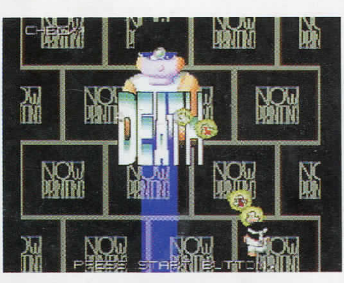

## 設計衛門PLUS

© ATHENA

當年在超任推出的STG自製工具強化版，基本要素和前作差別不大，玩者可利用遊戲本身提供的元件來製造自機、敵機、頭目、背景、爆花、音樂甚至是標題，再加上PS版新增的放大縮小機能及背景震動等，令製成品的可玩性更高。

1. ATHENA
2. 96年5月24日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 15
6. 滑鼠





### 無敵
在OPTION畫面按住L1及L2來按R1。

### 超任版樣本遊戲DAIOH
選擇樣本遊戲時按住L2來決定。

### 隱藏樣本遊戲
選擇樣本遊戲時按住L1來決定。

### DIFFICULT難度
在遊戲OPTION畫面的難度設定時按住SELECT來按→。

### 選擇字型
在標題畫面按住L1來按↑或↓。

### 選擇隱藏音樂
音樂編寫時按住SELECT來選擇音樂。

## 矢追純一極秘PROJECT

© JAPAN CLARY BUSINESS CO.,LTD. / ETOSETORA · EYE / SPACELAB INC. / THIRTIETH CO.,LTD / JACKBOX

由UFO研究專家矢追純一主持，在碟內收錄了他這30年來所搜集有關UFO的各種資料、圖片與影像片段，對這些不可思議事情有濃厚興趣的玩家可細看這碟。

1. 日本CLARY BUSINESS
2. 96年5月24日
3. 7800日圓
4. 1人
5. 1
6. 滑鼠



## 迷宮創造者

© 鶴田道考 / © ELECTRONIC ARTS

當年在個人電腦界以《AVG製造工具》聲名顯赫的ELECTORNICS ARTS，今次在PS推出3D迷宮RPG製造工具《迷宮創造者》，玩者除了可自行編繪迷宮地圖，還可以創作像登場角色、怪物、道具、魔法及陷阱等。

1. EAV
2. 96年5月31日
3. 8800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



## 龍珠Z偉大的龍珠傳說

© BANDAI / BIRD STUDIO / 集英社 · 富士電視台 · 東映動畫

收錄了《龍珠》漫畫版第18期至第43期內容的故事重視型懷舊格鬥遊戲，以多邊形製造的3D戰鬥舞台加上同時3人VS 3人，令遊戲更為刺激；另外，獨立的SP BATTLE模式是本遊戲的最大魅力。

1. BANDAI
2. 96年5月31日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



### SP BATTLE模式
只要完成全部8關的Z CAMPAIGN模式，就能在標題畫面選擇特別追加的SP BATTLE模式。

## 微暗

© IGARASHI MIKIO / 竹書房 · 東京電視台 · B2 PRODUCTION © 1996 AMUSE / B2 PRODUCTION

以漫畫《BONO BONO》為題材的另類遊戲，玩者是一名居住在森林裏的人，為了要到各處走動因而找其他住在樹林內的動物幫忙，畫面令人有返回紅白機時代的感覺。

1. AMUSE
2. 96年6月7日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 2
6. MEM



## EPS系列 VOL.1~VOL.5

© ANTINOS RECORDS INC.

這套軟件分別收錄了仲間由紀惠和角田智美等5名美少女的多媒體資料(影像片段＋2首歌曲＋1首卡拉OK＋大約250張相片)，喜歡她們的玩家不妨買來收藏。

1. ANTINOS RECORDS
2. 96年6月21日
3. 各1900日圓
4. 1人
5. 1
6. MEM




## 新幸運騎士

© 深沢美潮 (WIZ) / 迎夏生 / MEDIA WORKS

題材來自備受歡迎小說《幸運騎士》的一隻飛行棋類遊戲，玩者所操縱的是原作裏出現的人物，可以選擇的故事模式一共有7款，還有超過200件以上會發生的事件，再加上附錄模式，是擁躉們一隻上佳的收藏對象。

1. MEDIA WORKS
2. 96年6月21日
3. 5800日圓
4. 4人
5. 1
6. MEM、MULTI-TAP

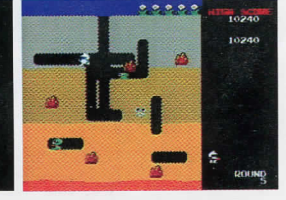


## NAMCO MUSEUM VOL.3

© NAMCO

懷舊遊戲系列第3彈，收錄了《DRUAGA之塔》、《DIG DUG》、《GALAXIAN》、《POLE POSITION II》、《PHOZON》及《MS PACMAN》6隻NAMCO舊作，有購買上兩集的人當然會照買。

1. NAMCO
2. 96年6月21日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. MEM、NEGCON



### 改變難易度
在《GALAXIAN》裏，只要能夠完成第9版，畫面上就會出現可改變難易度的視窗。

### 快速起動
在《POLE POSITION II》裏，如果在比賽開始前是一直以高波來按油門，在起步時只要轉回低波後再轉高波，就能以極快速起動車子。

## TWIN GODDESS



PS第一隻格鬥遊戲，更是第一隻以實寫掃描來表達的遊戲。除用上了道具及魔法來令戰鬥更為簡易外，每關所取得的分數更可用來購買道具，相當適合初心者。

1. POLYGRAM
2. 94年12月22日
3. 7800日圓
4. 2人
5. ——
6. ——



### 隱藏技

在這遊戲裏，每位角色都有獨特的隱藏技，下表是隱藏技名及出招法(當面向右邊時)。

| 角色名 | 隱藏技名 | 指令 |
|---|---|---|
| 仙娜 | ELDER BOW | ↓↘→↓↘□ |
| 掏金王子 | BLACK HOLE | ←(儲)↘↙→□ |
| 卡美拉 | COOL TO FEAR | ↓↘→↓↙←□ |
| 蓮娜 | LIGHTNING BOLT | ↓(儲)↑□ |
| 地精靈歌姆 | STATIC RUSH | ↓(儲)↑□ |
| 精靈珍妮 | VISUAL STORM | ↓↘→↓↘→□ |
| 紅魔巨人 | SALAMANDER COME HERE | ←(儲)↘↙→□ |
| 心身必殺技 | [當體力是40或以下時] | ↓(儲)↑○+× |

### 選擇另一種顏色

在VS BATTLE模式中，如果在選擇角色時是按住SELECT來按START作決定，便可使用該角色的另一種顏色。



## 鬥神傳



內容是以在一處只容許使用槍械以外武器的地方，8名格鬥家為了奪取世界最強稱號而作出生死鬥的3D多邊形格鬥遊戲。獨特的格鬥系統、提倡側滾閃避攻擊、簡易使用必殺技以及大量而聰明地運用材質貼圖是這遊戲成功之道。

1. TAKARA
2. 95年1月1日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. ——



### 使用GAIA及SHO

當標題畫面的文字集中到畫面中央時，以1P手掣順序輸入↓↘→+弱斬(□)，如果聽到「FIGHT」音效與及看見畫面上的文字變色便算成功，只要在選擇角色時把游標移到EIJI上，並且按住↑來決定便可選用GAIA。另外，當輸入完使用GAIA的秘技後，假如等待DEMO畫面出現並再讓標題畫面的文字集中到畫面中央，以2P手掣順序輸入→↓↘+弱斬(□)，此時如果聽到「PERFECT」音效及看見文字變色便算成功，只要在選擇角色時把游標移到KAYIN上，按實↓來決定便可選用SHO。

### 秘傳必殺技2

當輸入使用SHO的秘技後，等待標題畫面的文字集中到畫面中央，輸入↘+弱踢(×)，如果聽到「FANTASTIC」音效與及看見畫面上的文字變為灰色便算成功。接着到OPTION畫面把手掣設定為L1、L2、R1、R2全部也可使用必殺技的類型，那麼在遊戲中便可同時按L1、L2、R1、R2及SELECT來使出秘傳必殺技2。

### 消去暫停訊息

暫停時，如果按住1P的□、△、×、○來按SELECT便可消去暫停的字樣，再按一次就連分數及能源計都會被消去。

### 自由改變視點

先在OPTION把L及R掣設定為「NOT USE」、CAMERA為「YOURSELF」、操作類型為「33」以上，那麼在遊戲中只要暫停便可利用手掣去改變視點—L1、R1將鏡頭作左右回轉；L2、R2將鏡頭作上下回轉。另外，假如是以消去暫停訊息狀態去進行暫停，便可以SELECT來放大縮小視點。

### 使用2P顏色

選擇角色時只要按住SELECT來決定，便可使用2P顏色。

### 演歌播放

先連續輸給FO十場，然後在第11場選擇FO來作戰，那麼在FO對FO的時候便會有演歌播放。



### 巨大螢光幕

在KAYIN一關中如果按暫停，便可在那巨大熒光幕裏看到「暫時等等」字樣。

## 鐵拳



與《VIRTUA FIGHTER》同樣享負盛名的3D多邊形格鬥遊戲家用版本，不同之處是《鐵拳》運用了大量的材質貼圖技術，另外遊戲本質亦與較具真實感的《VF》不同，給予人一種較誇張的感覺。

1. NAMCO
2. 95年3月31日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



### 使用中頭目

不論有沒有續關，只要用任何角色由開始一直打到爆機，在下一局起便可以選用該角色所打敗過的中頭目。另外，把這個DATA儲存在記憶卡後，下一次再玩時只要將這DATA讀回主機，便可以直接選用中頭目。

### 使用三島平八

遊戲開始時選取中頭目以外的角色，然後要在不續關的情況下打爆機，便可以在下一局起選用三島平八。另外，把這個DATA儲存在記憶咭後，下一次再玩時只要將這DATA讀回主機，便可以直接選用三島平八。

### 使用三島平八與普通角色作戰

在可以使用三島平八的情況下，不論以1P或2P先選取平八以外的角色進行ARCADE MODE，然後用平八亂入並取得勝利，便可以平八與普通角色作戰。

### 魔鬼一八出場

在CPU戰中，只要使用三島平八來進行遊戲的話，最後頭目便會是魔鬼一八。

### 使用魔鬼一八

在迷你遊戲《烏蠅機》中，只要在一次續關之內將8版全部完成，便可使用魔鬼一八。



### 連射

在迷你遊戲《烏蠅機》裏，只要按着△便可連射。

### 雙機作戰

只要在迷你遊戲《烏蠅機》中，在任何一版以18.5秒之內PERFECT完成，那麼在下一版起玩者便可以雙機作戰。



### 即時接關

在遊戲開始前的迷你遊戲《烏蠅機》裏，只要在擊落敵機數目出現前按SELECT，便可重新開始《烏蠅機》遊戲。

### 改變DEMO畫面出現的角色

在出現DEMO畫面的VS字時，按下表所示的方向按着1P的十字掣，便可選擇將會出場的通常角色；而2P方在按着L1、L2、R1、R2下再按十字掣則可決定頭目角色。下表是各個方向所相對的角色。

| 1P側角色 | 方向掣 |
|---|---|
| 三島一八 | ↑ |
| PAUL | ↗ |
| LAW | → |
| JACK | ↘ |
| NINA | ↓ |
| KING | ↙ |
| 吉光 | ← |
| MICHELLE | ↖ |

| 2P側角色 | 方向掣 |
|---|---|
| 三島平八 | 不按方向掣 |
| LEE | ↑ |
| KUMA | ↗ |
| WANG | → |
| P.JACK | ↘ |
| ANNA | ↓ |
| A.KING | ↙ |
| 嚴龍 | ← |
| 州光 | ↖ |

### 快速選擇角色

在標題畫面中，按實L1、L2、R1、R2下按START，那便會跳到只有角色名稱選擇的快速選人畫面。

### 使用2P顏色

選擇角色時，以○、×或START來決定便可使用到該人物的2P顏色，其餘鍵則是普通顏色。

### 一開始就使用雙機作戰

按着2P手掣的L1、↑、△、×來開啟電源，直到迷你遊戲《烏蠅機》開始前才可放開，那麼便可以使用雙機來玩，不過用這方法是不可以使用到魔鬼一八的，儘管你完成全部8版。

## 悟空傳説



以在《西遊記》登場的角色為題材的格鬥遊戲，跟之前推出的《TWIN GODNESS》一樣是採用了實寫掃描技術的，而且各個角色的必殺技都是忠實地移植自原作小説的。

1. ALLUMER
2. 95年5月26日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. ——







## 龍珠Z ULTIMATE BATTLE 22



以撒雅人孫悟空為中心的動畫《龍珠》，繼紅白機、超任、GB、PCE、MD及街機後的最新格鬥版本，不計隱藏人物登場角色多達22人，加上多邊形的背景、無必殺技距離限制及最受歡迎的BUILD UP模式，令遊戲的可玩性大增。

1. BANDAI
2. 95年7月28日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1（每人）
6. ——

### 使用隱藏角色

在標題畫面出現時，順序按↑、△、↓、×、←、L1、→、R1，便會看到加上了5名隱藏人物的新OPENING畫面，而標題亦會改為《ULTIMATE BATTLE 27》。

### 觀戰

接上2P手掣後選擇BUILD UP BATTLE模式，在戰鬥過程中按手掣上L2的一方，就會變成由電腦代為作戰，只要雙方都按L2就會變成觀戰的環境；要解除自動戰鬥只要按R2便行。

### 交換位置

以天下一武道會模式進行遊戲，在對戰開始之前只要按住SELECT，便可改變1P和2P的位置。

### 八戒出現

在可以使用5名隱藏角色的狀態下，以1P VERSUS 2P模式進行遊戲。當1P和2P都是以少年孫悟空參戰時，戰敗的一方會變回八戒的模樣。

### 空中爆發波

不論在哪個遊戲模式中使用兇戰士比達，在對戰時只要按住△來在空中移動，便能在空中發出攻擊力更強、更難被對手反擊的爆發波。

### 改變衣服顏色

以1P VERSUS COM或1P VERSUS 2P模式來進行遊戲，在選擇角色時若是用1P方的START來作決定，便可改變1P人物的衣服顏色。



### 天津飯強化計劃

在BUILD UP模式中先選擇天津飯來使用，同時把對手設定為力高。當力高行過來時，只需不斷用顎龍拳來迎擊他，就可輕易取勝。用相同的方法和其他人作戰，如果顎龍拳的等級夠高，便能扣去敵人大量HP。

## STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM



《街霸》系列第七集，以由紅星尚格雲頓主演、CHAGE&ASKA唱主題曲的真人電影版為藍本的格鬥遊戲，除了和街機版一樣所有登場角色都是用實寫掃描外，改良了的操作及手感令遊戲好玩了不少。

1. CAPCOM
2. 95年8月11日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



### 一開始選用豪鬼

以MOVIE BATTLE以外的模式進行遊戲，在選擇角色時快速地順序按↑、R1、↓、L2、→、L1、←及R2，成功的話便會出現豪鬼的剪影，這時只需按掣來決定即可。

### 音樂集

先接上記憶卡，然後打爆MOVIE BATTLE模式一次，接着選擇BACKUP功能，這時便會出現音樂集一欄(MUSIC CLIP)，只要把游標移至這一欄後按○，便會進入CHAGE&ASKA的音樂集。



## ZERO DIVIDE



以生產個人電腦及超任遊戲為主的ZOOM登陸PS第一炮、玩法是《VF》式的機械人立體格鬥遊戲。雖然每秒所顯示的格數不多，但突出的角色造型與及華麗的戰鬥畫面令遊戲的可玩性提高不少；續篇暫定於今年夏季推出。

1. ZOOM
2. 95年8月25日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



### 使用ZULU

若能把所有角色都打爆機一次，便可使用ZULU。

### 使用XTAL

假如用NORMAL或以上的難度以1P來進行遊戲，並且在不續關的情況下打至最後，就可與XTAL對戰，戰勝便可使用XTAL。

### 使用NECO

若能以所有角色(包括ZULU與XTAL)都打爆機一次，不論難易度高低及有否續關皆可使用NECO。

### 隨碟附送的射擊遊戲

先接上2P手掣來開機，然後在「ZOOM」的標誌消失前按住2P的SELECT及START，這樣便會轉換到隨碟附送的射擊遊戲《TINY PHALANX》，玩者可利用2P手掣來進行遊戲。

### 《TINY PHALANX》無敵指令

把游標移到CONFIGURATION一欄並按2P手掣的○來決定，接着在SPEED一項中按住2P的○來按1P的↖、△、L2及R2，如果這時畫面轉變成紅色，在遊戲中玩者的戰機便會無敵。

### 每秒60格模式

先把OPTION中的DJ設定為ON，然後要起碼有100小時的1 PLAYER模式進行時間及曾對電腦使出5 HIT COMBO，達成條件之後再選OPTION裏的MATCH POINT，把游標放在這格上並按着L1、L2、R1、R2來決定，在畫面右下角就會出現一堆數字，而現在遊戲亦會以每秒60格的流暢度來進行。



### NECO漫畫

首先接上2P手掣來開機，然後在不輸任何一ROUND的條件下打敗ZULU。跟着回到標題畫面把游標移至OPTION上，並且按住2P的L1、L2、R1、R2及SELECT來按1P的START，那麼畫面上便會出現NECO漫畫。

### 選取喜歡的顏色作戰

打爆機一次後重新開始遊戲，在選擇角色時只要按住SELECT來按掣決定，便可改變所選角色的顏色。

### 觀戰模式

先接上2P手掣，然後按住1P的↓、L1、L2、R1及R2來選「VS PLAY」，那麼便會由電腦來代替1P及2P作戰，不過只要結束對戰模式就會回復原狀。

### 選擇舞台

假如進行遊戲的總時間超過了30小時，並且在TIME ATTACK RANKING裏擁有5秒以內的記錄，那麼在對戰模式(VS PLAY)中便會出現代表對戰時舞台的數字，選關方法是揀好角色後按↓來改變那數字。




### 音樂模式

先接上2P手掣，然後把游標移到OPTION上，按住1P的SELECT、L1、R1及2P的SELECT、↓、×來按1P的START，就可進入音樂模式。

## 豪血寺一族2最強傳說



移植自街機版的《豪血寺一族2》，原作本身以變身能力最為吸引，再加上《豪血寺外傳 最強傳說》的隊伍戰鬥要素，令遊戲的可玩性增加不少。

1. ATLUS
2. 95年10月20日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. ——

### 積克登場

在隊制模式中，如果在選人畫面時順序按←、→、↓、↑、↓、←、→、←、↑，便可使用隱藏角色積克；下面是積克的必殺技表。(當面向右邊時)

| | |
|---|---|
| POWER BEAM | ↓↘→□或△ |
| HURRICANE KICK | →↘↓↙←×或○ |
| FIRE STORM CANNON | →↓↘×或○ |
| ANGRY CHARGE | ↓↙←△連打 |
| JACK WINDY VIOLENCE (一發奧義) | →↓↘×+○ |

### 輕易使出一發奧義

以「正常模式」、「VS模式」或「隊制模式」進行遊戲，然後待忍耐能量計到達最滿狀態，但不要使用一發奧義，這時如果同時按L1及R1，便可立刻使用一發奧義。

### 暫停時的儲技攻擊

以「正常模式」、「VS模式」或「隊制模式」進行遊戲，然後選取可使用儲技的角色，跟着在遊戲中按暫停，並且在暫停期間預先按着儲技系必殺技的儲招部分，那麼便可在解除暫停後立即使用該必殺技。



## 不要輸！魔劍道2



超任同名遊戲的PS加強版，是以主角劍野光為了奪得妖魔界最強稱號為題材的格鬥遊戲，當然有連續技與GUARD CANCEL這些現今FIG必然要素。除了加入新角色外，追加了的開場動畫亦是這次的特色。

1. DATAM POLYSTAR
2. 95年11月10日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



### 使用3大隱藏人物

在標題畫面順序輸入R1、L1、○、△，以故事模式或對戰模式進行遊戲，便可使用劍野舞；如果輸入R1、L1、○、×，便可使用魔劍寶；如果輸入R1、L1、○、□，便可使用魔妮寶。

### 簡易使用魔奧義

在可使用魔奧義的條件下，同時按R1和R2便可。

## 少年街霸



格鬥遊戲開山祖師《街頭霸王》系列的第八彈，相比過往今次用上了《魔域戰士》那種卡通畫風，令人有喚然一新的感覺；另外新系統像ZERO COUNTER、ZERO COMBO、3段SUPER COMBO及重視中段技等要素，令遊戲的耐玩性和對戰時所需求的戰略增多不少。

1. CAPCOM
2. 95年12月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



### 3大隱藏人物

在選擇角色時，只要把游標移到「？」上，然後輸入下表的指令，便可使用豪鬼、司令及火引彈了。(下表是以1P為準，2P則要左右相反；＋代表同時按)

| 角色 | 顏色 | 指令 |
|---|---|---|
| 豪鬼 | 1P顏色 | 按住L2來按←、←、←、↓、↓、↓、□＋△ |
| | 2P顏色 | 按住L2來按←、←、←、↓、↓、↓、×＋○ |
| 司令 | 1P顏色 | 按住L2來按←、←、↓、↓、←、↓、↓、□＋△ |
| | 2P顏色 | 按住L2來按←、←、↓、↓、←、↓、↓、×＋○ |
| 火引彈 | 1P顏色 | 按住L2及R2來按△、□、×、○、△ |
| | 2P顏色 | 按住L2及R2來按△、○、×、□、△ |

### 二對一模式

不論用任何角色或有否續關，只要以LEVEL 5或以上的難度打爆機一次，便可在遊戲模式選擇畫面中選擇DRAMATIC模式，進行由RYU和KEN合力對付司令VEGA的電影版情節；另外，只要把DATA儲存回記憶卡中，下次再開機便可立刻進行這模式。




### 選擇勝利句語

在對戰中取得勝利後(對人/對CPU)，只要在分數顯示畫面出現時，按住任何一個方向掣加上△＋□、□＋×、×＋○或○＋△的組合(一共16個組合)，便可看到指定的勝利句語。

### 火引彈亂入法

在ARCADE模式中，只要以沒有接關的情況下，連續選擇相同的勝利句語5次，那麼在第5次之後火引彈便會亂入挑戰你。

### 豪鬼亂入法

首先要以LEVEL 5或以上的難度來進行ARCADE模式，然後在選擇角色時1P要用1P顏色、2P要用2P顏色及選用豪鬼以外的角色，那麼在沒有接關的情況下，和最後一人碰頭前只要取得10次或以上的SUPER COMBO FINISH，豪鬼便會取代最後一人來挑戰你。

## NINKU~忍空



角色造型與必殺技均另類非常的漫畫《忍空》，有很多人都接受不了其古怪的內容。這個類似超任版《幽遊白書》玩法的指令格鬥遊戲，如果你對《忍空》故事很熟悉的話，此GAME你一定會喜歡。

1. TOMY
2. 95年12月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



### 增加可選擇的角色

先選擇「享樂模式」中的「角色全集」功能，然後在選擇角色畫面中把游標移到CANCEL上，假如同時按L1及L2或R1及R2便會出現里穗子和企鵝HIROYUKI可供選擇，可按掣來看他們個人的資料。

## 鬥神傳2



PS人氣3D格鬥作品續篇，滾動回避攻擊是《鬥神傳》兩集與別不同的特色。今集增加了2名可使用的主角和4名頭目級人物，再加上究極寶技能量計「OVERDRIVE GUAGE」，令這曾經推出過街機版的遊戲更加精采。

1. TAKARA
2. 95年12月29日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. ——



### 使用URANUS及MASTER

首先，要以「1P GAME」模式LEVEL 4或以上難度打爆機一次，然後繼續進行遊戲，這時便可在選人畫面中的「？」看到URANUS及MASTER，只要按住SELECT便可令「？」轉動的速度減慢以選擇他們來使用。

### 使用SHO及VERMILION

首先，要以「1P GAME」模式LEVEL 4或以上難度打爆機一次。接着選用URANUS或MASTER來進行LEVEL 5或以上難易度的遊戲，並且要在不續關的情況下打爆機，跟着再進行遊戲，這時便可在選人畫面中的「？」看到SHO及VERMILION，只要按住SELECT便可令「？」轉動的速度減慢以選擇他們來使用。

### 一開始選用四大隱藏角色

首先要接上2P手掣，然後在標題畫面的文字正向左方飛時，順序快速輸入1P的L1、L2、△、R1、R2、□，成功的話游標便會由黃色變成藍色，這時便可在選人畫面　的「？」發現URANUS和MASTER。另外，如果能成功輸入剛才的秘技，只要等標題畫面的文字再向左方飛時，順序輸入2P的□、R2、R1、△、L2、L1，成功的話游標便會由藍色變成紅色，這時便可在選人畫面　的「？」發現SHO和VERMILION。




### SHO之亂入法則

若用LEVEL 4或以上的難易度進行「FULL BATTLE」模式，假如在不續關的情況下打爆機，在爆機畫面後便會出現SHO的亂入挑戰。

### VERMILION之亂入法則

若用LEVEL 4或以上的難易度進行「FULL BATTLE」模式，假如在不續關的情況下擁有4次或以上的PERFECT並且打爆機，在爆機畫面後便會出現VERMILION的亂入挑戰。

### 鬥神奧義簡單輸入法

先要成功輸入「一開始選用四大隱藏角色」秘技，然後在標題畫面的文字正向左方飛時，順序輸入R1、R2、□、L1、L2、△，成功的話游標便會由紅色變成綠色，這樣便可在對戰中同時按R1和R2來使用鬥神奧義。

### CHAOS空中飛行

用CHAOS進行遊戲，如果在跳躍時同時按R1和R2，CHAOS便會向着起跳的方向飛走；順帶一提，如果垂直跳躍CHAOS就會短時間滯留在半空。

## ROBO.PIT



無論觀感與及玩法上都和《CYBER SLED》有點相似，而其Q版的角色造形非常可愛，和遊戲本身產生出與別不同的魅力。

1. ALTRON
2. 96年1月13日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 2
6. ——



### 輸入特別的名字

在ROBOT MAKING模式中，只要輸入下列長度為3個字元的特別名字，就會有不同的特殊效果。

| 名字 | 效果 |
|---|---|
| 29B | 給予敵人較少的損害 |
| 7FB | 給予敵人較多的損害 |
| DH5 | 所有手腕的熟練度都是100% |
| 5CY | 一開始齊集全部手腕 |

### 選關

在主目錄裏只要同時按L1、L2、R1、R2和SELECT，畫面的右上角便會出現一個數字，以十字掣來選擇關數。

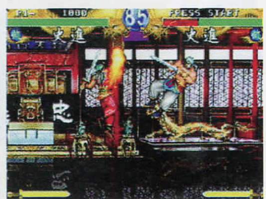
## 水滸演武



玩者從梁山泊108名好漢的12人中，選取其中一人將惡役，晁蓋打倒為目的。PS版與街機版不同的是追加了攻擊回避和重新調整了各角色的實力，再加上《FIGHTER'S HISTORY》主角溝口誠作隱藏人物，令遊戲元素非常豐富。



1. DATAEAST
2. 96年1月26日
3. 4980日圓
4. 2人
5. ——
6. ——



### 使用溝口

首先要選擇SPECIAL模式，然後在標題畫面裏順序按↑、↓、←、→、↓、↑、→、←、L2及R2，如聽到聲效便算成功，這樣的話只要以2P BATTLE模式進行遊戲，就可以選取溝口來使用。

## 美少女戰士SS真主角爭奪戰



《美少女戰士》的格鬥最新版本，全部登場角色都是以3D MODELLING所製成的CG來表達，而玩者可以自由分配所使用角色的各項能力值是這隻遊戲的特點。

1. ANGEL
2. 96年3月8日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. ——



### 改變遊戲標題

若用SAILOR MOON以外的角色在主役爭霸戰模式中打爆機，那麼在下次出現標題畫面時便會有所改動。

## 魔域戰士



CAPCOM首隻利用卡通色調與畫風的異種格鬥遊戲，全部登場角色如吸血鬼DEMITRI和科學怪人VICTOR都是來自家傳戶曉故事或是魔界的人物，再加上當年的新遊戲系統CHAIN COMBO與GUARD CANCEL，玩起來投入感大增。

1. CAPCOM
2. 96年3月29日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. ——

### 改變拳腳掣

在VS模式，只要在選擇對戰舞台時按住SELECT來決定，就會跳到改掣畫面。

## 鐵拳2



NAMCO與PS的3D格鬥最高峰作品—大數量的角色(23人)、精采絕倫的開場CG及爆機畫面，再加上練招專用的PRACTISE模式和測試個人實力用的SURVIVAL模式與TIME ATTACK模式，令遊戲性相當豐富。

1. NAMCO
2. 96年3月29日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. NEGCON

### 使用全體角色

要使用《鐵拳2》裏的全部23名角色，是需要一定法則的，下表是使用他們的方法。

| 角色 | 使用方法 |
|---|---|
| 普通角色（10人） | 只需在選擇角色時按決定掣便可 |
| 中頭目（10人） | 以普通角色中的任何一人進行ARCADE模式，只要打爆機（不限續關次數）便能使用相對角色的中頭目 |
| 三島一八（1人） | 先取得全部中頭目（10人），然後以任何一位中頭目進行ARCADE模式，只要打爆機（不限續關次數）便能使用三島一八；要注意的是按住START來選擇便可使用穿着禮服的一八。 |
| 魔鬼一八/天使（1人） | 使用三島一八進行ARCADE模式，只要打爆機（不限續關次數）便能使用魔鬼一八；要注意的是若按拳擊掣來決定就使用魔鬼一八，而按腳掣則會是天使。 |
| ROGER/ALEX（1人） | 不論以任何角色或難度進行ARCADE模式，在第3版時要以GREAT狀態過關（即是自己還剩下少許能源來取勝），那麼ROGER或ALEX便會在第4版時出來挑戰，勝出便能使用牠 |

### 大頭角色

以可使用全部中頭目的狀態進行遊戲，只要在出現對戰角色名字時按住SELECT，那麼該角色便會以大頭姿態出現；如果在下一局對戰角色名字出現時再按住SELECT，原本大頭的角色就會以二重大頭形態登場。

### 3D主觀視點模式

取得全部23人後，以ARCADE模式或PRACTISE模式進行遊戲，如果在選擇角色時是按住L1及L2來決定，玩者所操作的角色便會變成由綠線組成的3D多邊形，以主觀視點來進行遊戲，不過只要2P亂入便會解除這狀態的。

### 特別勝利姿勢

如果選用MICHELLE、LAW、YOSHIMITSU、PAUL或JACK-2來玩，只要在重播片段出現時按住□或○，就可看到他們特別的勝利姿勢。

## ASUKA 120% SPECIAL BURNING FEST.



一隻移植自PC-9801及PC-ENGINE的美少女格鬥遊戲，主角們為了替所屬學會爭取更多預算額而不斷戰鬥，最令人驚喜的是加入了AUTO GUARD、邊閃及GUARD CANCEL等先進系統。

1. FAMILY SOFT
2. 96年3月29日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



### 隱藏角色亂入

以難易度2或以上進行遊戲，在不續關的情況下打爆機便會有隱藏角色忍亂入。

### 使用忍

先在剛才的秘技中打敗亂入的忍，然後不論難度及有沒有續關，以全部角色打爆機一次，那麼在故事模式以外的模式中，只要在選擇角色時按住R1來按掣決定便可使用忍。

## KILLING ZONE



除了一般的格鬥模式外，此遊戲還設有特別的AUTO MODE──一種像RPG遊戲以指令方式進行格鬥，使平凡的遊戲添上一點色彩。

1. NAXAT SOFT
2. 96年3月29日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ───



## SLAM DRAGON



一隻類似《鬥神傳》的所謂3D格鬥遊戲，可能廠方本身並非很擅長寫格鬥GAME，因此在畫面上已經給予玩者熟口熟面的感覺。另外，角色們沒有特別的個性，這令玩家很難去對遊戲角色有深刻印象。



1. JALECO
2. 96年4月12日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ───




## ADVANCED V.G.



移植自PC-9801的18禁美少女格鬥遊戲名作，這次PS版當然沒有三級圖片。不過，相比起前作今次的確進步了，起碼電腦的不合理打法都被廠方作某程度上的修正。

1. TGL
2. 96年4月19日
3. 6800日圓
4. 2人
5. 1
6. ───



### 使用K-1和K-2

先接上記憶卡，然後完成故事模式一次，這樣便可在對戰模式中使用K-1和K-2這兩名故事模式的頭目。

### 自動故事模式

先接上2P手掣，然後在標題畫面按住2P的○和×來選擇STORY模式，接着把游標移到PROLOGUE一欄上按START，就會變成連續地播放片段的自動故事模式。

## 雙截龍



這隻《雙截龍》是TECHNOS JAPAN在NEO GEO上推出的那隻對戰格鬥作品，移植到PS的改良版本。除了NEO GEO版模式外，今次還加入了畫面較華麗的OVERDRIVE模式及紙板人形格鬥的TINY 3D模式。

1. URBAN PLANT LTD.
2. 96年4月26日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ───




### 使用頭目角色

無論以甚麼模式來進行遊戲，在選擇角色時把游標順序放在BILLY、MARIAN、CHENG-FU、JIMMY四人之上，而且每次需要停留3秒或以上，成功的話便會出現DUKE和SHUKU兩名頭目可選擇。

### 改變視點

在TINY 3D模式裏，只要在暫停時按十字掣便可改變視點。

### 改變角色大小

暫停時只要按□、△及○，便可改變角色的大小，而按×則可還原。

## GALAXY FIGHT





當年在街機推出的NEO GEO MVS系統版本，由於DEBUG工作做得並不完善，因此遊戲的流暢度不高。不過，SUNSOFT後來在PS及SS上發售的改良版本，已經將大部分的問題除去，值得一玩。

1. SUNSOFT
2. 96年5月3日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ───




### 使用4名隱藏角色

先用全部角色爆機一次並且要儲存起來，然後在OPTION裏把這DATA讀出來，接着按住L1、L2、R1、R2、↑和△來選擇單打模式，便可在選人畫面選用4名隱藏角色。

### 放大縮小角色

先讀取全部角色爆機的DATA，然後開始遊戲並且選擇角色，接着在選擇舞台時按住L2及R1，那麼便會以縮小了的角色來進行遊戲；如果按住L1及R2就能使用放大了的角色。

## 龍爭虎鬥III



美版實寫素描格鬥遊戲名作第3彈，和往常一樣保留了幾種超級殘暴的究極神拳，而且可選用的角色更達14人之譜，可算是三集中較好玩的一集。

1. SCEI
2. 96年6月14日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ───
6. ───




## 拳皇'95



1995年業務用最成功格鬥遊戲之一，不但承繼了《拳皇'94》獨特的3 VS 3隊制對戰方式，還大力提倡像邊閃、能量計、防禦取消技、指令取消技及空中超必等實用作戰系統，令遊戲的壽命大為延長。

1. SNK
2. 96年6月28日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. MEM




### 使用兩大頭目

在選擇角色的畫面裏，先決定自組隊伍(TEAM EDIT)，然後在選人時按住START來按↑＋○、→＋□、←＋×、↓＋△，那麼在畫面中央便會出現草薙柴舟及奧米加．胡高二人可選擇。

## TWIN BEE對戰PUZZLE蛋



和KONAMI的《對戰PUZZLE蛋》玩法一模一樣，只不過是把角色換成兵蜂的人物而已，玩法是把相同顏色的鐘排在一起，便可把它們消去。

1. KONAMI
2. 94年12月9日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



### EDIT SELECT

首先要以NORMAL或以上的難度打爆機一次，然後在STORY模式中選擇角色時，在畫面右端會出現EDIT SELECT一項，憑此便可選用巴朗比、麻鐸博士和美露菈公主3人。

### 1P操作2P

在對戰中先按暫停，然後順序輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○，便可以1P手掣操作2P那邊。

### 黑蛋模式

在ARCADE模式的「對戰PUZZLE蛋」中，暫停後順序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○、START，便會以看不到方塊的狀態來進行遊戲。

### 特別爆機畫面

假如以難易度7、HARD MODE及不續關的情況下打爆機，便可看到特別的爆機畫面。

### 工作人員名單更快播完

在爆機後出現的工作人員名單時，只要按任何一鍵都可令它更快播完。

### 立刻接關

當輸掉後出現「CONTINUE」字樣時，只要立即按SELECT便可以剛才所使用的角色接關。

### 方塊下降速度減慢

以ARCADE模式的「對戰PUZZLE蛋」進行遊戲，只要按住1P的L1便可令方塊下降的速度減慢。

### 聽取最後一段音樂

在SOUND TEST模式中，如果按△便可聽到選擇音樂的最後一段。

### 怪異音效

先選擇SOUND CHECK後聽取第301首歌，接着把音效編號的百位改為4或以上、十位改為1，那麼再選聽音效時便會聽到怪聲。

### 立刻啟動街機模式

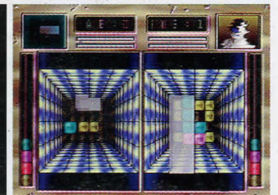
假如按住○來開機，便可立刻以ARCADE模式來進行遊戲。

## 立體方塊



和電腦遊戲《BLOCK OUT》一樣，玩者要把立體的方塊塞進一個長方體狀的空間內，可算是立體化的《TETRIS》。全遊戲會出現的方塊共有24種，可以選擇單打、和電腦對戰及2P對戰。

1. TECHNOS JAPAN
2. 94年12月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. ——



## 拼圖世界



在遊戲機上玩砌圖遊戲，一共有4款不同遊戲模式如故事模式及對戰模式等可選擇；較特別的是在對戰模式中，可利用各種不同道具，去令自己砌得更快或破壞對手的圖。

1. 日本一SOFTWARE
2. 95年2月3日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. 滑鼠



### 改變外框顏色

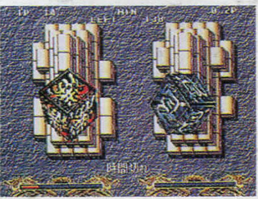
在「普通拼圖」模式進行遊戲，把游標移向拼圖外框的左邊或右邊，按○便可改變它的顏色。

## 上海・萬里之長城



著名麻雀PUZ《上海》的另一版本，同樣是要在一堆麻雀牌陣中，以指定方法去將全部牌取走才算過關。這一集除了《上海》外，還加上了《青島》、《北京》和《長城》三款不同玩法的遊戲。

1. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2. 95年3月24日
3. 4800日圓（6800日圓連MOUSE）
4. 2人
5. 1
6. 滑鼠



## 宇宙生物君P！



這一隻對戰PUZZLE遊戲，玩法是要將相同顏色的方塊拼在一起，當有四塊同色方塊靠近時便會消去，而全部出現的方塊一共有5種；較特別的是遊戲畫面是以CG來表示。

1. ASMIK
2. 95年3月31日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. ——



### 無限續關

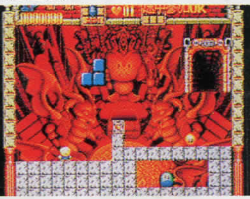
先把2P手掣接上，然後在標題畫面出現時，同時按1P與2P的SELECT，那麼在遊戲裏便可以續關無限次。

## 自殺仔



以攀爬石塊為樂但又不諳水性的攪笑人物「自殺仔」，玩者除了要利用從天而降的石塊及炸彈，來引導他把同伴們拯救及走到終點外，還要躲避怪物的追擊，確實是一隻難度極高的動作加解謎遊戲。

1. XING ENTERTAINMENT
2. 95年4月28日
3. 6800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



## 變態模式
在按住○及×的情況下按START，就會出現變態模式。

## 選關
在標題畫面中把游標指向START後，只要輸入下列秘技，便能在不同的模式中選關。

| 模式 | 秘技 |
|---|---|
| ARCADE 模式： | 同時按L2、↗、START |
| ARCADE 變態模式： | 同時按L2、↖、START |
| PS 模式： | 同時按L2、↘、START |
| PS 變態模式： | 同時按L2、↙、START |

## 移動DEMO中的角色
把游標指向OPTION後同時按L2、R1及START，如果聽到特別的聲音就表示成功輸入了秘技。這時在DEMO中可以按L1來令角色作慢動作移動；R1則會回到一開始的畫面；R2是轉到下一個畫面；SELECT及START分別是暫停及解除暫停。

# MISSLAND



這個遊戲是要玩者在由多邊形造成的兩幅圖畫中找尋不同之處，在指定時間內可以把圖片放大縮小回轉，對自己智力與觀察力有信心的人可以一試。

1. ALTRON
2. 95年4月28日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. ——





# HEBEREKE STATION



《PUYO PUYO》式的砌磚遊戲，玩者可從4名HEBEREKE角色中選擇一人來玩，每位角色均有其專用必殺技，而在對戰模式更可自定方塊消去的法則。

1. SUNSOFT
2. 95年5月26日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. ——



# 動畫砌圖



這一隻益智遊戲包含了動畫砌圖與作曲兩部分，砌圖方面如果能夠完成的便可看到有關那圖的動畫，而作曲則提供了50種不同的樂器供使用，相當適合喜歡PZG的玩家。

1. ARGENT
2. 95年7月7日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. 滑鼠



## 改變游標速度和畫線色調
選擇「小繪畫」模式並以1P接上滑鼠、2P接上手掣，這時便可按SELECT來改變游標合共4段的速度；另外如果按住手掣的△、×或○來按←、→，便可改變1P線畫的色調。

## 撤換速度加快
在NORMAL以外的模式裏，如果在動畫選擇畫面按L1或R1便可看前一頁或後一頁，這樣便可加快觀看畫面的速度。另外，如果在觀看時按□便可把動畫放大，而同時按住L1及R1便可將動畫作全畫面播放。

# 爆彈方塊



玩法類似《BOMBLISS》，要將藥引、炸彈及火花的方塊適當地堆砌，做成超巨大的連鎖反應，是一隻相當考心思的砌磚遊戲。

1. SKY THINK SYSTEM
2. 95年7月7日
3. 3980日圓
4. 2人
5. ——
6. ——



## 使用巴羅布國王（パロパル国王）
在標題畫面中順序按L2、R1、R2、L1，然後以STORY MODE或BATTLE MODE進行遊戲，把游標移到米哈里奧（ミハエル）上面，再按住↑來按○，便可使用巴羅布國王。

## ENDING畫面
首先把2P手掣接上後開啟電源，然後在遊戲起動前的LOAD碟途中按住1P和2P的SELECT及START，這樣便會出現漆黑一片的畫面，這時只要按□、△、×、○、十字掣任何一方或START，便可看到遊戲的爆機畫面。

## 藥引方塊變化
假如把藥引方塊放進不能回轉的狹窄空隙，按×或○便可改變其排列。

## 文字更快消去
平時當放下了10個方塊後，便會出現「SPEED UP」的字樣，這時是不能放下任何方塊的，可是這時如果連打×或○，便會令這字樣較快地消去。

# 繪畫邏輯



以動畫《HEBEREKE》的角色為主題的邏輯繪圖遊戲，由邏輯繪圖的元祖雜誌「PAZURA」所監修，收錄了不同難度的300條問題；另外初心者可透過《HEBEKERE》人物的解說來明白這遊戲的玩法。

1. SUNSOFT
2. 95年9月8日
3. 4900日圓
4. 1人
5. 1
6. 滑鼠



## 重看已破解的版數
首先至少要破解了任何一版，然後在顯示已破關版數的畫面中，把游標移到想看版數的名稱上，在按着L1、L2、R1、R2的情況下按○，那麼該版的邏輯繪圖便會出現，再按□便可看到那邏輯繪圖的完成畫面；按○便可還原。

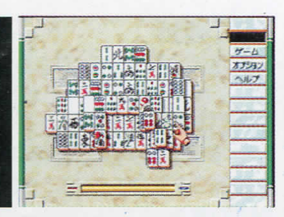
## 便利按鈕
不論在那一個模式中，只要按住□、△、×、○任何一個掣的情況下按十字掣，便可以快速地畫圖及消去圖案。

# GAME之鐵人THE上海



由紅白機及超任版《上海》系列的SUNSOFT所推出，除了收錄正版《上海III》外，還加上《龍龍》及《紫禁城》兩隻玩法截然不同的麻雀方塊解謎遊戲；共有鐵人模式及故事模式可選擇。

1. SUNSOFT
2. 95年10月13日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 1
6. 滑鼠



## BREAK THRU！



只要將相同顏色的磚塊拼在一起，便可把它們消去的一隻規則簡單PUZ。除了有很多各式各樣的道具外，可以二人對戰及二人合作進行遊戲亦增加了可玩性。

1. 翔泳社
2. 95年12月1日
3. 5300日圓
4. 2人
5. 1
6. 滑鼠



## DELOON方塊



超級恐怖的砌磚遊戲！玩法是把4枚同色的磚塊(DELO)拼在一起，便可將之消去；此系最令人困擾的是要取得勝利，最大的敵人往往會是運氣……現在有些機鋪還有此GAME。

1. TECMO
2. 95年12月29日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. ——

### 跳過出場對白

在選擇遊戲模式時，如果是以「朝早生長的DELO」或「摩天樓是DELO的顏色」模式進行遊戲，在決定模式時同時按住L1及R1，便會跳過角色的登場對白。

### 選擇背景

先接上2P手掣，然後用2P來選擇「朝早生長的DELO」模式，那麼在遊戲中便會出現晚上的背景。

### DELO下降速度減慢

在「朝早生長的DELO」模式中，只要按住L1便可令DELO下降的速度減慢。

### 音樂測試

在標題畫音樂測試畫面順序按L1八次、↑八次、L2四次，便可進入音樂測試模式。

## MAGICAL DROP



移植自街機版的PUZ名作，它和一般方塊遊戲不同的是以由下到上的堆砌法，與傳統的《TETRIS》式砌磚方式相反。家用版的另一不同之處，是增加了OP及新畫的各個角色的CG。

1. DATA EAST
2. 96年1月13日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. ——



### 使用伊莎貝拉・R（イザベラ・R）

在思考模式以外的模式進行遊戲，只要把游標移到斯其&莫古（シケ&モク），按住L2來按○、×便可使用伊莎貝拉・R。

## GRILL LOGIC



一隻純綷鬥快將版圖內的箭嘴，依照指示轉到指定方向的遊戲。玩法雖然簡單，可是難度並未因此而減低。

1. 翔泳社
2. 96年1月26日
3. 2900日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



## 對戰PUZZLE蛋



不論遊戲玩法與表達形式上，根本和同是KONAMI的《TWINBEE對戰PUZZLE蛋》一樣，只不過是將角色們轉換了而已；總登場人數為11人。

1. KONAMI
2. 96年3月1日
3. 4800日圓
4. 2人
5. 1
6. MULTI-TAP



### 使用4大頭目

先選擇對戰模式，然後在選人畫面把游標移到「？」上，輸入附表的指令便能用到4名頭目角色。

| 角色名 | 指令 |
| --- | --- |
| 珍寶菜 | 按住START來按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○ |
| 哲人市場 | 按住START來按↓、↓、↑、↑、→、←、→、←、○、× |
| 奧方樣 | 按住START來按○、×、→、←、→、←、↓、↓、↑、↑ |
| 服田裏 | 按住 START 來快速地連打× 10 次 |

### 投出魔球

在迷你遊戲《對戰滾球蛋》中，如果把速度調較至最高、能力計到達紅色部分而將快消失時把球投出，就會有極大機會投出魔球。

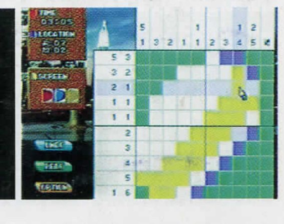


## LOGIC PUZZLE彩虹鎮



另一隻玩邏輯繪圖的遊戲，除了最普通的元祖單色模式外，《彩虹鎮》還有用上三種顏色的顏色模式及以多種顏色作三層重疊的彩虹模式，使難度大增。

1. HUMAN
2. 96年3月8日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



## PUZZLE BUBBLE 2



在街機版成行成市大受歡迎的名作續篇PS版，玩法和前作並無分別，只是將版圖稍為修改，唯一增加了的是2P對戰時的TIME ATTACK模式。

1. TAITO
2. 96年3月29日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



### 裏關

在開場DEMO出現時順序輸入R1、↑、L2、↓，成功的話畫面右下角便會出現一隻《泡泡龍》的敵人。如果以一人玩模式來進行遊戲，便可由裏關起開始玩；如果選擇對戰模式，就由第6關起可使用敵方角色。

### 增加CREDIT

在OPTION裏把游標放到CREDITS一欄，順序按←、→、R1、R2、L2、L1、↑、↓，接着按多少次○便會增加相同數目的CREDIT。

### 角色選擇

先選一人玩模式，然後在路線選擇畫面順序輸入←、←、↑、↓，再同時按L1、L2、R1、R2便會進入角色選擇畫面，連敵方角色也可以選用。

### 音樂測試

先在GAME OVER時的簽名畫面中輸入「BGM」，然後回到標題畫面，選擇新增的一欄「秘密」，便可聽到遊戲裏的音樂了。

### 設定DEMO畫面

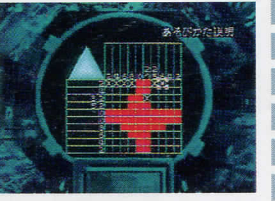
首先要看DEMO畫面4次，途中不能按×來令它強制停止，接着在標題畫面全黑時按START或○，那麼便能進入另一個「秘密」模式以設定DEMO畫面。

## NUPA



又是玩LOGIC PUZZLE的遊戲，當完成每一關後便可看到該版圖的多邊形影像。全GAME共有300條問題，難易度由5格×5格到20格×25格，十分充實。

1. TOMY
2. 96年3月29日
3. 4800日圓
4. 2人
5. 1
6. 滑鼠



## TETRIS X



本世紀最偉大遊戲之一的最新版本，玩法當然是將行寬10格的一整行用磚塊完全填滿，便可令它消去；今次版本的特色是可以四人同時對戰。

1. BPS
2. 96年3月29日
3. 5800日圓
4. 4人
5. ——
6. MULTI-TAP




## 醒覺吧！戰球王



另類PUZ遊戲一隻，要將由3個圓球體拼成的三角形方塊，不斷堆砌直至有4個相同顏色的球體拼在一起便可消去。

1. SEIBU
2. 96年4月19日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——




## unStack



非一般的砌磚遊戲，玩法是要在一個3D的空間內，利用不斷掉下來的炸彈將相同顏色的方塊除去，對於三維空間感較弱的人來說可算是一件苦事……

1. SYSTEM CREATE
2. 96年5月3日
3. 4800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——




## VADIMS



由《俄羅斯方塊》的共同開發者格拉斯姆夫所設計的《VADIMS》，玩者要把長方體狀的磚塊拼在一起，當砌出紅色或白色的正方形，便可將方塊消去。

1. SOFTBANK
2. 96年5月10日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



## 痛快！SLOT SHOOTING



玩者要控制一隻名為斯羅的生物，射擊畫面上相同顏色的魚蝦蟹，繼而產生連鎖反應將其他魚蝦蟹消去，除了畫面色彩豔麗外玩法亦很有趣。

1. 翔泳社
2. 96年6月14日
3. 5000日圓
4. 2人
5. 1
6. MEM




## 蟲之居所



一隻多邊形PUZ遊戲，在一個4×4×4的正立方體表面上有合共16款不同種類的昆蟲，只要把這立方體作各個角度的回轉，就可令昆蟲消去。

1. GEN SOFT
2. 96年6月28日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. MEM



# RIDGE RACER



這一隻NAMCO移植自其SYSTEM 11街機系統的賽車名作，遊戲的高移植度完全與主機機能匹配，是大部分人在PS初出時期買機的跟機碟。不僅畫面華麗，就是數量驚人的秘技亦是這遊戲的賣點。

1. NAMCO
2. 94年12月3日
3. 5800日圓
4. 1人PLAY
5. 1
6. NEGCON



## 逆走模式

當你在初級、中級、高級與及T.T MODE四場賽事全部勝出後，就可以看到爆機畫面。接着繼續遊戲，在設定畫面中選擇COURSE SELECT，便可以在T.T MODE旁邊選取初級、中級、高級與及T.T MODE四場賽事的逆走賽道EXTRA MODE。

## 跑車及賽道回轉

在選擇跑車時，按着L1車子便會作順時針方向的轉動，而按R1則會逆時針轉動；同樣在選擇賽道時，亦可以相同方法來轉動賽道。

## 衝線旗幟自由擺動

在標題畫面，按實L1、L2、R1和R2，便可以下述方法自由地擺動旗幟：十字掣的↑及↓可將旗幟作X軸的回轉；□及○可作Y軸回轉；十字掣的←及→可作Z軸回轉；×及△可分別將旗幟放大及縮小。

## 增加可使用車種

在遊戲開始前的《烏蠅機》遊戲中，把全部敵機擊落便可將可以使用的車增加至12架。

## 謎之車

當你在EXTRA MODE勝出後，就會出現一架編號為13號，只會在T.T MODE出現的黑車，假如你能跑贏它的話便可以選擇它來使用。

## 鏡子賽道模式

當賽事一開始後，便要作相反方向駕駛，假若能夠以超過時速100公里的速度撞向起點背面的牆壁，便可以駛進和原本賽道相反的鏡子賽道。

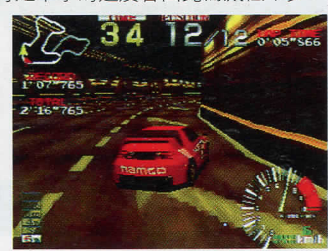
## 改變BGM

在電源開啟後，等待迷你遊戲《烏蠅機》結束及進入遊戲標題畫面後，遊戲程式便全部載入主機中。這時可以把CD取出，只要換入其他音樂CD，就可以該CD的音樂作為賽事中的BGM了。

## 撞擊直升機

在進入第二條隧道之前，有一段高低起伏的路，只要掌握時間得宜就可以和正在低飛中的直升機相撞，可是車子的速度會因此而減低不少。





# 卡通賽車



充滿夢幻和卡通感覺的3D賽車遊戲，玩者要在色彩極鮮豔的賽道上飛馳，車子擺動時所產生的變型效果非常吸引，續集亦已在96年5月推出；這遊戲負責人設的是著名的松下進。

1. SONY COMPUTER ENTERTAIMENT
2. 94年12月16日
3. 5400日圓
4. 2人
5. 1
6. NEGCON



## 超級疾衝

在格林披治以外的模式中，比賽開始時若能看準黃燈的時間來按加速掣，就可用比平時更快的超級疾衝來開車。

## 保存重播

只要在TIME ATTACK模式的最佳時間畫面中，按SELECT便可把重播片段儲存起來。

# COSMIC RACE



一隻多邊形太空賽車遊戲，玩者要駕駛飛天車在3個不同模式中奪魁：挑戰自己速度及駕駛技術的TIME TRAIL、和敵車進行競賽的COSMIC RACE與及玩追車的CHASE RACE，變化不少。

1. NEOREX
2. 95年1月20日
3. 6800日圓
4. 2人
5. 7
6. ——



## 選關

在遊戲選項畫面裏，只要在按住L1、L2、R1、R2的情況下同時按○及□，那麼在任何遊戲模式中都可以選關。

## 重新開始

只要在競賽途中暫停，然後同時按△及×便可以重新開始賽事。

# RIDGE RACER REVOLUTION



《RIDGE RACER》的強化版本，基本遊戲系統並沒有改變，除了倒後鏡和車廂視點外，新增的原創三條賽道與一開始可使用四款跑車是今集的賣點，是一隻上佳的通訊對戰用遊戲。

1. NAMCO
2. 95年12月3日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. NEGCON、對戰線



## 使用3部隱藏車

先打爆機一次，然後選擇初級賽道的TT模式，這時會出現隱藏車13thRACING，只要取得勝利便可以它。同樣道理，如果勝出中級賽道的TT模式，便可取得13thRACING KID，而上級的則是WHITE ANGEL。

## Q版車

只要在開始前的迷你遊戲《GALAGA88》中，能夠在44發子彈內把全部40架敵機擊毀，就能以只有Q版車出現的「PRETTY







RACER模式」進行遊戲。

### 追踪雷射

在迷你遊戲《GALAGA88》的「THAT IS GALACTIC DANCING」出現前，只要按住L1、R1、↓及SELECT來按△，那麼玩者的戰機便能發射出追踪雷射，這樣就可輕易在《GALAGA88》中取得PERFECT。

### 鏡子賽道

當賽事一開始後，便要作相反方向駕駛，假若能夠以超過時速100公里的速度撞向起點背面的牆壁，便可以駛進和原本賽道相反的鏡子賽道。

### 滑行比賽

只要以1P按住油門和剎掣來選擇TIME TRAIL模式，便可進行滑行比賽(DRIFT CONTEST)。這模式是測試玩者駕車時的滑行能力，以3個圈內合共9個彎角的滑行動作來評分，時間不限。

### 移動射燈

在標題畫面中，假如按住L1和R1來按十字掣便能移動射燈；至於按住L1和R1來按□或×就可以改變射燈的大小。

### 回轉車與賽道

在選擇賽道和跑車的畫面中，只要按L1或R1便可將它們回轉。









### 曲名消失

在OPTION的MUSIC PLAYER中，如果按L1便可將畫面上的曲名消失；R1則可還原。

### 倒後鏡消失

在遊戲進行中，只要在車廂視點作暫停時按住△來按L1，便可令倒後鏡消失；按住△來按R1是還原。

### 車放大縮小

先以車後視點進行遊戲，然後在暫停時按住L1來按△，那麼便能將車子縮小，如果按住R1來按△就是放大，而按住L1及R1來按△便可還原。

## 超級戰鬥賽車HI-OCTANE



由經典SLG《神魔大戰POPULUS》作者開發的外國電腦賽車GAME，玩者除了要控制那架浮遊車在異常刁鑽的賽道上飛馳外，還要向對你有威脅的敵車開火，感覺似玩STG。

1. EAV
2. 96年1月13日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 2
6. ——




## DESTRUCTION DERBY



在一塊圓形的場地上和其餘19架車互相鬥撞，直至把全部對手撞到戰鬥不能為止才算獲勝的美國遊戲；全GAME共有4個不同模式可選擇。

1. SCEI
2. 96年2月9日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. 對戰線

### 兩大實用名字




選擇CHAMPIONSHIP LEAGUE來進行遊戲，在輸入車手名稱時如果輸入「REFLECT！」的話，便可選擇隱藏賽道；如果輸入「！DAMAGE！」，便會以無敵狀態進行遊戲。

## 全日本GT選手權 改



這遊戲是以日本GT賽車比賽作題材的實名遊戲，20隊車隊與29名車手全部都是實名登場，其中較為人熟悉的車手有已漸漸淡出藝能界的近藤真彥。不過，玩落卻有點像遙控車的感覺。

1. KANEKO
2. 96年2月23日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. NEGCON




## ROAD RUSH



曾推出過3DO版的賽車遊戲，玩者要一邊駕車、避車、撞車，一邊打倒阻着去路敵人，以取得第一名為目標。獲得足夠的獎金後，便需要換更勁的車來挑戰不斷出現的強敵。

1. EAV
2. 96年3月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——




### 棄車而逃

當撞車時，只要按住L1、R1及↑便會棄車而逃。

## WIPE OUT



與《HI-OCTANE》轅出一轍，都是將一架浮遊車放在曲折無比的賽道中，雖然除去了開火功能，不過可以2P通訊對戰已能彌補這一點。

1. SCEI
2. 96年3月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. 對戰線、NEGCON



### 兩大隱藏指令

在主目錄先把游標移到「ONE PLAYER」上，然後按住L1、R1、→、START、□、○來按×，這樣便會出現「SINGLE RACE」與「TIME TRAIL」兩項及追加了隱藏賽道FIRESTAR；如果在「ONE PLAYER」上按住L2、R2、←、START、SELECT來按×，便可選擇隱藏比賽組別「RAPIER CLASS」。

## Q版賽車



玩者要從數款火柴盒狀的車仔中，選取心愛的一架來進行獎金賽事，然後在陸續有來的比賽中賺取更多的錢，把手上的車不斷改裝以增強實力，眾多車中以大巴和MINI COPPER最為特別。

1. TAKARA
2. 96年3月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



### 兩條隱藏捷徑

在TUNNEL SHOT賽道裏，有一條隱藏在右邊防撞欄內的黑暗捷徑；而在森林與泉水賽道，只要以時速超過130km/h的速度衝向右邊瀑布口，便能從那裏跳躍到另一條隱藏捷徑。

### 放大縮小車子

在格林披治模式，選擇車子時只要把游標移到想觀看的車上，然後按R1便可把它放大；L1是縮小；L2和R2分別是把視點向上及向下移。

## DEADHEAT ROAD



這一隻以東京及大阪的真實高速公路作舞台的黑夜飛車遊戲，全GAME有與敵車鬥快的「DEADHEAT」，玩者獨自隨便競走的「FREE MODE」及以最快時間完成賽事的「TIME MODE」一共3種模式。

1. 日本物產
2. 96年4月12日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



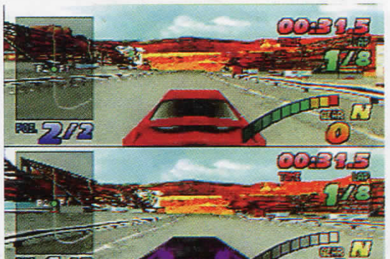
## OVER DRIVIN'DX



曾經在3DO與電腦推出過的《OVER DRIVIN'DX》，這次的PS版本是經過加強後才面世的。全部可操作的名車共有8款，其中包括林寶堅尼DIABLO及保時捷911等，而可選擇的視點總共有4個。

1. EAV
2. 96年4月19日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 2
6. 對戰線、NEGCON





### 隱藏賽道

只要勝出全部TOURNAMENT模式中6場賽事，便可進入隱藏的LOST VEGAS賽道。

### 使用最強的車

當能進入LOST VEGAS賽道時，只要在TOURNAMENT模式以外按住L1和R1來選車，就可使用隱藏跑車WARRIOR。

### 困難模式

在RACE TYPE選擇畫面中，把游標放在「1 VS 1」上按L1和R1。

### 情報畫面消失

在駕駛時只要按住↓，便可把畫面上的錶板和情報消失。

## 首都高BATTLE



全GAME以日本東京的實境作成3條賽道，玩者要不斷和對手們比賽，以賺取分數來將所使用的跑車POWER UP，而贏了2至3位對手後便可換更強的車，到最後便和名車手土屋圭市決一雌雄。

1. 元氣
2. 96年5月3日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



### 三秒鐘內完成第一圈

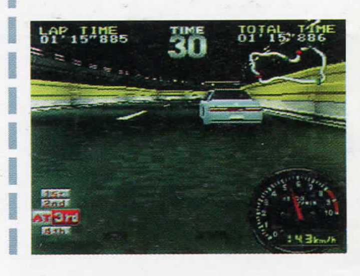
不論以甚麼模式進行遊戲，首先在倒數3、2、1時一直要按住右方，然後在比賽開始時逐少逐少按下油門，這樣便可令車子作90度的回轉，此時便會出現完成第一圈的訊息。

### 一開始擁有一千萬分

打開電源後，在GENKI字樣出現時按住2P的L1、L2、R1、↓、START直到標題畫面出現，那麼便會以擁有9999999分的狀態來進行遊戲。

### 與坂東正明和土屋圭市比賽

首先要完成SCENARIO模式一次，然後要在爆機畫面完結後選擇SCENARIO模式，一開始便要立即SAVE，接着返回標題畫面選擇VS COM模式，便會發現對手增加了坂東正明(TYPE NS)和土屋圭市(TYPE TO)這兩人。





RACING GAME

### 爆機後的特別模式

當完成遊戲後，在再一次進行遊戲時如果輸入下列指令，便會有特殊的效果產生。

| | |
|---|---|
| 選擇車身顏色 | 選擇車輛時按 R2 |
| 錶板變成白色 | 在競賽途中按 2P 手掣的 L1 和 SELECT |
| 顯示最快時間 | 在競賽途中按 ↑ 和 SELECT |

### 在比賽中增加限時

先接上2P手掣，然後在比賽進行中每按一次2P的L1，便可增加限時5秒。

## CIRCUIT BEAT



一隻看上去非常像《RIDGE RACER》系列的立體賽車遊戲，玩者可以選擇在指定圈數內取得第一名的BATTLE模式及以時間決勝負的TIME ATTACK模式，另外只要完全制霸3條賽道便可進入逆走模式。

1. PRISM ARTS
2. 96年5月17日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 2
6. NEGCON




### 使用F-1賽車

首先要在賽事模式中取得三條賽道的第一名，然後再在逆走模式中的三條賽道獲勝，那麼在爆機畫面後便可在標題畫面選擇FORMULA模式，以F-1賽車進行遊戲。

## 卡通賽車2



在上集推出年半後的最新續篇，保留了充滿美國漫畫風格的車輛及華麗非常的賽道，還大幅度地提升了使用道具的便利性及實用性，再加上內藏的迷你遊戲與專為對戰而送的專用碟，令值回票價的遊戲更抵玩。

1. SCE
2. 96年5月24日
3. 5800日圓（CD×2）
4. 2人
5. 1
6. NEGCON、對戰線



## RACE DRIVIN' A GO！GO！



與平常所玩到的賽車遊戲完全不同，這遊戲的目的不是為了和敵車鬥快，而是一隻模擬駕駛遊戲，可是所使用的多邊形數目卻不是很多。

1. TIME WARNER INTERACTIVE
2. 96年6月28日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. MEM、NEGCON





## 最受歡迎PLAYSTATION遊戲直選1995

本選舉的資料是來自在1996年2月2日第17號《遊戲誌》內，讀者向自己所喜歡遊戲的投票結果，而結果是以畫面、音樂、人物／機械與及總成績來計算的。

### 總計部門十大最受歡迎遊戲

第一名：鐵拳（463 票）
第二名：鬥神傳（447 票）
第二名：RIDGE RACER REVOLUTION（447 票）
第四名：RIDGE RACER（434 票）
第五名：心跳回憶（357 票）
第六名：PHILOSOMA（287 票）
第七名：機動戰士 GUNDAM（286 票）
第七名：ACE COMBAT（286 票）
第九名：ARC THE LAD（252 票）
第十名：ZERO DIVIDE（239 票）

### 畫面部門十大最受歡迎遊戲

第一名：RIDGE RACER REVOLUTION（462 票）
第二名：鬥神傳（455 票）
第三名：鐵拳（449 票）
第四名：RIDGE RACER（385 票）
第五名：心跳回憶（307 票）
第六名：PHILOSOMA（294 票）
第七名：機動戰士 GUNDAM（273 票）
第八名：ZERO DIVIDE（255 票）
第九名：3 × 3 EYES~ 吸精公主（238 票）
第十名：ARC THE LAD（232 票）

### 音樂部門十大最受歡迎遊戲

第一名：RIDGE RACER REVOLUTION（434 票）
第二名：RIDGE RACER（385 票）
第三名：鬥神傳（357 票）
第四名：鐵拳（336 票）
第五名：心跳回憶（322 票）
第六名：機動戰士 GUNDAM（252 票）
第七名：PHILOSOMA（245 票）
第八名：3 × 3 EYES~ 吸精公主（238 票）
第九名：極上沙鍋曼蛇（217 票）
第十名：ARC THE LAD（196 票）
第十名：雷電 PROJECT（196 票）

### 人物／機械部門十大最受歡迎遊戲

第一名：鬥神傳（476 票）
第二名：鐵拳（399 票）
第三名：心跳回憶（364 票）
第四名：RIDGE RACER REVOLUTION（353 票）
第五名：機動戰士 GUNDAM（328 票）
第六名：ZERO DIVIDE（322 票）
第七名：RIDGE RACER（315 票）
第八名：龍珠 Z ULTIMATE BATTLE 22（238 票）
第八名：ACE COMBAT（238 票）
第十名：3 × 3 EYES~ 吸精公主 ~（214 票）

總結全年，PS始終是NAMCO的天下，由於得到了SONY的全力支持，因此在編寫程式方面較其他廠商有利。另一方面，像《鐵拳》、《RIDGE RACER REVOLUTION》及《ACE COMBAT》等移植作品亦一定有某程度上的吸引力，而《心跳回憶》受歡迎則當然是遊戲本身好玩。

F(UKUDA)

## 巫術 VII



電腦RPG遊戲的開山祖師之一，今次第七集是遊戲系統改革後的第二彈。畫面不但華麗，而且加入了例如自畫角色們的面孔及6種個人特殊能力的修煉等，令到遊戲的可玩性增加了不少，不過能否克服3D迷宮可又是另一回事。

1. SCE／SOLITON
2. 95年10月13日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 4
6. ——





## BEYOND THE BEYOND



以中世紀時代為題材的2D RPG，由《南國少年》等搞笑漫畫主筆柴田亞美負責人物設定。和一般RPG不同的是除了360度回轉戰鬥視點外，增加會心一擊與回避敵人攻擊機率的連打按鈕系統「ACTIVE PLAY SYSTEM」亦很有新意。

1. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2. 95年11月3日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 3
6. ——





### 無限金錢

不管誰人也可以，只要把指環裝備後到商店去，如果賣去裝備着的指環便可獲得金錢，可是那指環仍然會保留着，不斷重複便可增加金錢。

### 守護指環

在瑪利安城（マリオンの城）下町，只要調查基地便可獲得防禦力3、價值7500G的守護指環。

### 取得解毒草

在國境的教會，調查教會內的壺就可獲得解毒草。

### 樓梯陷阱

當到了查拉剛城（ザラグーン城）後，如果往瑪利安城東面的國境之橋去，並在橋中央的樓梯處執行調查指令，便會被困在樓梯那一格內，這時只能用ESCAPE（エスケープ）魔法逃走。

## 幻想水滸傳



借用中國四大名著之一的《水滸傳》意念的夢幻RPG，除了玩者可以找到108名同伴外，遊戲本身與原作是毫無關係的。創新的遊戲系統、壯大的世界觀和激蕩澎湃的故事，令到可玩性大大增加，是KONAMI歷年來較成功的RPG。

1. KONAMI
2. 95年12月15日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 2
6. ——



### 古利美奧（グレミオ）復活

在遊戲中同伴之一的古利美奧會死去，可是卻有辨法令他復活。首先要在遊戲中盤阿斑（パーン）與泰奧（テオ）的決戰(一騎討)中取得勝利，然後在最終之戰時要集齊108名同伴，那麼便會發生古利美奧的復活事件，ENDING亦會因此而作出些微變化的。



### 金庫活用法

當倉務員洛克（ロック）成為同伴後，玩者便可以利用本據地的金庫來存放物品。這時只要把一些會因使用而減少數目的道具存放於金庫內；例如1劑6服的藥草，若把只剩下3服的藥草存進金庫，那麼再取回時便可獲得全滿(6服)的狀態。

### 改變戰鬥視點

首先要找到史嘉尼特西亞城（スカーレティシア）的畫家伊華羅夫（イワノフ）做同伴，然後把所有的油彩（絵の具）集齊，再在本據地畫上壁畫，便可獲得望遠鏡一副，這樣的話在戰鬥中只要按2P手掣上的任何一個掣，便可改變戰鬥時的視點。

### 快速RESET

在遊戲中只要同時按L1、R1、SELECT及START便可RESET。

## 彈珠傳説



世界觀比較另類的一隻RPG，主角要在一個混合了柏青哥及老虎機的世界裏進行冒險，而遊戲是在一個劇院的舞台上進行的，十分有趣。

1. TEL研究所
2. 96年4月26日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. 柏青哥控制器



## PS配件逐件數

### 名稱：AI COMMANDER PRO

售價：2980日圓

這一個可預先輸入程序的手掣，相當適合一些喜歡格鬥遊戲，但又未能完全掌握出招要訣的玩家。這手掣的內置記憶最多可儲存63套出招方法，另外有擴張用記憶卡獨立發售，每塊780日圓。




### 名稱：FIGHTING STICK PS

售價：5980日圓

以生產各機種JOYSTICK為主的HORI電機，在94年12月22日推出了這支控桿。充滿金屬感的外殼，加上街機般的按鈕，是一支相當適合FIG及STG使用的搖桿。

## A IV EVOLUTION

©1994 ARTDINK

《模擬城市SIMCITY》的鐵路版，可是和MAXIS沒有甚麼關係。玩者的身份是一間鐵路公司的社長，如何去令鐵路網擴大普及化和以興建沿線物業去增加收入，是本遊戲的重大課題，相信熱忱於SLG的玩家一定會愛上這超難度的遊戲。

1. ARTDINK
2. 94年12月3日
3. 7800日圓
4. 1人
5. 15
6. 滑鼠



### 資金增殖法

當遊戲進行到某一程度時，先購入其他會社的子會社令到自己的資金變成負數，然後選擇買賣股份(株式)一欄，由於沒有資金也能購入股票，因此便可買入高價的股票來增加總資本。

### 隱藏角色

在這遊戲裏，所有版面都有在指定時間出現在LEVEL 3地區(半空中)飛行的隱藏角色。(1)向北飛的候鳥：在4月5日的5時，只要以車窗視點乘車經過地圖最左下角右邊第18格，便會發現它往右上方飛。(2)UFO：在7月7日的18時，只要經過地圖最左上角右邊第22格，便會發現它飛出畫面外。(3)飛船：在8月每週土曜日的7時，只要經過地圖最右上角的下方第18格，便會發現它往左上方飛。(4)煙花：在8月每週土曜日的20時，所有自己的遊樂場都會放出煙花。(5)返回南方的候鳥：在10月2日的13時，只要經過地圖最左上角右邊第23格，便會發現它往左下方飛。(6)聖誕老人：在12月24日的16時，只要經過地圖最左上角的下方第2格，便會發現它往右上方飛。

### 隱藏版面出

只要完成遊戲一次，然後在「系統」一欄選擇「重新遊戲」，就會出現「山脈」及「無人島」這兩個隱藏版面。

### 「山脈」版面簡易攻略法

首先，鋪設鐵路到版圖左上方陸地的邊緣，然後在那裏興建車站，並且要用上最大的月台，而月台一部分則要伸出畫面之外，這樣的話便會有裝載貨物的列車，或載着乘客的客車從外部區域駛入。但是，由於這樣做是會有HOLD機的可能，因此要避免發生這情況，只要把月台建回畫面內即可。

### 改變車站的名稱

無論是甚麼列車也可以，先選擇「列車的運行」一欄令鐵路圖的畫面出現，然後選下想要更改名字的車站，再將游標移到畫面右下角縮型地圖上的「ST-○○」按決定掣，就會出現文字決定畫面；同樣道理這秘技亦適用於巴士站上。

### 空中列車

當執行車窗視點令列車行走時，按11次SELECT便會使列車飛上空中；這時按L1或R1可令視點上升或下降，L2或R2則可將視點作左回轉或右回轉。

### 遊戲快速進行

在遊戲中按START，可以把經過1日所需要的時間縮短，這樣做與「衛星模式」中的縮短模式有同樣效果。

### 操作ENDING畫面

在ENDING畫面裏，按○可令畫面向右方回轉，□則會向左方回轉。

### 遊戲停止運作

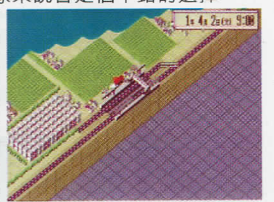
當遊戲進行了一段時間後，就會出現價值0日圓的股票。假如購入這個股票，便會令畫面及音樂一起停下來，這時除了RESET外就算按任何鍵也沒有用的。

## A IV限定SET

© 1994 ARTDINK

將《A IV EVOLUTION》加上特製滑鼠、特製滑鼠板及記憶卡來推出的豪華版本，對於未曾購買滑鼠及記憶卡的玩家來說會是個不錯的選擇。

1. ARTDINK
2. 94年12月3日
3. 10800日圓
4. 1人
5. 15
6. 滑鼠



## 競馬最勝之法則'95

© 1995 COPYA SYSTEM

PS第一隻賽馬預測用軟件，當然是以日本賽馬為準，碟內收錄了歷年來的賽馬資料：過去6年（90-95年）大約20000場賽事、過去11年（80-95年）大約1100場級際賽、超過二萬匹競走馬等，簡直可和百科全書相比。

1. COPYA SYSTEM
2. 95年6月23日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 15
6. ——




## FALCATA

© GUST CO. LTD. 1995

帶有RPG要素的桌上型SLG，與別不同的是獨特的移動系統，除此之外可以4人同時進行遊戲亦是這GAME的賣點。

1. GUST
2. 95年6月30日
3. 6800日圓
4. 4人
5. 4
6. ——



### 情報屋的秘密

當情報屋事件出現時，如果不作等待它就會問你想不想改名，只要答YES便可更改同伴的名字；相反，如果稍等一會它就會問你想不想鍛煉，只要答YES便會發生戰鬥事件，打勝就可提升能力。

### 改變戰鬥畫面

戰鬥開始前只要按住L1及R1來按L2，便可縮小戰鬥中的人物；若按住L1及R1來按R2便能放大戰鬥中的人物。

### 改變價格

在情報屋事件發生時，只要同時按L1、L2、R1、R2就能改變其價格。

### 改變角色能力值

在選擇同伴的畫面，如果同時按L1、L2、R1、R2就會改變角色的能力值。

### 音效模式

在爆機畫面最後的「FIN」出現時，如果按△就會進入音效模式。

### 情報屋同伴

當全部道具齊集而隊伍只有4人或以下時，只要到情報屋去便會有銀一粒作為同伴。

### 音樂減慢

先選擇「由頭開始」，然後當決定隊伍出現「是否全部正確？(すべてよろしいですか？)」時按住任何一個掣不放，那麼便會聽到減慢了的音樂。

### 慢動作

在戰鬥畫面時，只要按住SELECT就能令角色以慢動作移動。

# 信長之野望・霸王傳



日本戰國時代版的《三國志》，《霸王傳》繼承了上三集的優點，不但登場的武將數目更多，就連遊戲系統亦改進了一步，加入了決定武將實行命令次數的「氣合」數值。

1. 光榮
2. 95年9月15日
3. 6800日圓
4. 8人
5. 4
6. ——



# 三國志IV

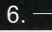


光榮歷史SLG系列《三國志》的第四集，相對上集今次的系統比較複雜，登場的武將多達450名，而改良了的內政指令則更容易去掌握。

1. 光榮
2. 95年9月29日
3. 10800日圓
4. 8人
5. 4
6. ——



## 215點分配BONUS



在「新武將登錄」功能中，先輸入名字為「劉備玄德」，然後把假名留空不輸入，再把他設定為20歲的男性，那麼便可獲215點的能力分配BONUS。

## 全部特殊能力齊備的君主

和剛才的秘技一樣，先輸入相同的個人資料，然後在分配能力後選擇「否」，接着再把名字改為「四神」但同樣要把假名留空不輸入，那麼這名君主便可使用全部的特殊能力。

# 心跳回憶



以追求到青梅竹馬玩伴藤崎詩織為目的之超人氣戀愛育成遊戲，由昔日PCE到今日的PS版都極受推崇，極易上手但極難去完全掌握的遊戲系統，加上各式各樣的精采事件及個性鮮明的登場人物，令到這出色的SLG壽命非常長久。

1. KONAMI
2. 95年10月13日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 1
6. 滑鼠



オールクリアおめでとう！

## 萬人迷秘技

在輸入主角名稱時，如果把姓氏與名字分別設定為「みんな」和「仲良し」，那麼在遊戲開始時除了美樹原愛及早乙女優美外，其餘10人早已被玩者所認識了；還有一點，就是除藤崎詩織外所有人對你的友好度，都已經到達笑着的狀態。

## 全能力值573

在輸入主角名稱時，如果把暱稱設定為「こなみまん」，那麼在遊戲一開始所有的能力值均到達573。

## 相簿鑑賞

首先要接上2P手掣，然後在爆機畫面的開發人員名單出現時按2P的×，那麼便可看到所告白女孩的相簿。

## 輸入電話號碼

先打電話給好雄問他有關女孩子的情報，然後在假日的指令畫面中先把游標移到電話上，就可以依着△、×、○等掣來輸入那名女孩子的電話號碼。

## 立刻接通電話

在假日的指令畫面中選擇打電話，當出現想打給對象名單的畫面時，只要把游標放到想打電話的對象後按×，便可直接接通。

## 立刻出現開場動畫

在標題畫面順序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○，就能直接看到開場動畫，和平時會出現讀入DATA的畫面不同。

## 移動掛牆公仔

在系統功能表中，玩者可以選擇把已接受告白女孩子而獲得的相對掛牆公仔掛在牆上，接着把游標移到掛牆公仔上按○掣，這時如果按住R1來按十字掣，便可把掛牆公仔移動；如果按住R2來按十字掣，就能改變把公仔掛在牆上繩子的長度。

## 快速度過一週

只要在指令畫面中按2P的START，畫面上就會出現Q版角色作高速移動，快速地度過了一星期。

## 秘密情報

在假日的指令畫面中選擇觀看情報誌的指令，然後在情報誌的畫面快速地順序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○，便會出現有關遊戲攻略方法的秘密情報。而這份秘密情報亦會跟情報誌一樣，每3個月便會改變其內容的。

## HP變成1點

當發生被不良分子襲擊的事件時，在戰鬥畫面只要先按START來暫停，然後順序輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、○及×，那麼解除暫停時便會令HP變成1點；另外如在暫停時順序輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×及○，那麼解除暫停後HP值就會變成5730。

## 全POWER UP

在第2年的文化祭到電腦部去，玩名為《兵蜂TIME ATTACK》的迷你遊戲，在遊戲中只要先按暫停，然後順序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○，解除暫停後玩者的戰機便會變成全POWER UP的狀態，而這秘技是可以不斷使用的。

## 兵蜂TT重新開始

在《兵蜂TIME ATTACK》這迷你遊戲裏，只要同時按L1、R1、SELECT和START，便可返回《兵蜂TT》的標題畫面去重新再開始，同樣這秘技也是可以不斷使用的。

## 隱藏遊戲《STARDUST SYMPHONY》

假如在電腦部的經驗值夠高，到取得遊戲比賽大獎時便可玩到這遊戲。

## 卡拉OK模式

在遊戲第3年的3月份，不論約誰到卡拉OK店也可以，在店前順序輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○，成功輸入便可聽到效果音，代表在店內聽到的歌曲會有字幕跟着。另外，在選曲畫面出現時順序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○，便可把全部歌曲增加至4首。

## 兩名藤崎詩織

首先把藤崎詩織的出生日期設定為和文化祭相同的10月11日、12日或14日，然後在文化祭開始時邀請詩織以外的女孩子，到並非詩織所屬的學部去參觀，接着發生因詩織生日而買禮物的事件，最後便會發生在文化祭出現和詩織一模一樣的女孩子。

## 數綿羊

在平日的指令畫面中，只要把游標移到詩織房間的窗簾上按○掣，便可聽到她數綿羊的聲音，當數到第50隻時她就會睡覺了。

## 改變游標的樣子

在指令畫面只要按□便可改變游標的樣子，而按掣次數的不同會影響其種類，全部可使用的游標一共有19款。

## 收音機節目

在指令畫面中，只要把游標移到房間中央的音響組合處按決定掣，便可聽到收音機的節目；全部共有8款不同的節目。



SIMULATION GAME

### 以開發人員的名稱進行遊戲

在輸入主角名稱時，如果按住SELECT來按L1、L2、R1或R2任何一鍵，接着再按住SELECT來按L1、L2、R1、R2這四個鍵的其中兩鍵任何組合(如L1＋R2；L2＋R1)一次，那麼在主角暱稱一欄便會出現開發人員的名稱，而開發人員名稱全部共有10種。

### Q&A角落




在平日的指令畫面中，只要把游標移到房間內的枱燈上按決定掣，便可進入Q&A角落，在那裏玩者可以查詢到有關遊戲七項主要指令的功能。

### 詩織的告白

首先要接上2P手掣，然後在開場動畫出現時按住2P的L1及R1，這樣便會出現詩織的告白場面。

## 卒業II

© HEADROOM / TENKY © 1995 RIVERHILL SOFT INC.

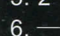
和《卒業》玩法大同小異，玩者依然是清華高校的教師，不過相比起高城麗子、加藤美夏和志村麻美那些形象鮮明的成功人物，今集的5名女主角好像差了不少似的，相信和非出自竹井正樹手筆有莫大關係。

1. RIVERHILL SOFT
2. 95年10月27日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



### OMAKE模式

首先要令到5名學生都能進入一流大學，然後把進度儲存起來，接着返回主目錄中選擇OMAKE一欄，就會發現新增了「VISUAL」與「卡拉OK」兩項。「VISUAL」是重新看過全部事件的畫面，而「卡拉OK」則是聽5人的歌。




## 藤丸地獄變

©1995 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. / 制作：PANDORA BOX

故事是以日本古代一群少年忍者，為了自由而向惡勢力挑戰作基礎的。遊戲本身不但和實際歷史甚有關係，在每一版之間各個角色的能力修煉與及武具開發亦相當有新意，最大的缺點經常HOLD機。

1. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2. 95年10月27日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 2
6. ——




## 惑星開發中

© 1995 ALTRON CORPORATION

把人跡罕至惑星開發的動作SLG，玩者以材料系、建築系或邪魔系3種機械人，和敵方隊伍鬥快完成興建工程，勝出便輪到下一個星球。

1. ALTRON
2. 95年11月3日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



## THROUGHBRED BREEDER II PLUS

© HECT

這是一隻馬匹育成兼賽馬遊戲，玩者要養出一匹良駒去奪取所有G I大賽的冠軍。遊戲中收錄了日本賽馬史31年來的所有著名種馬，資料可謂相當詳盡。

1. HECT
2. 95年11月17日
3. 6200日圓
4. 1人
5. 5
6. ——

### 以非常富有的狀態來玩

遊戲開始時，如果將調教助手與專屬騎師改為下表的名字，便可獲得52億日圓的資金。

| |
|---|
| 調教助手：わにさん→まさかつ、まるすけ→ゆうすけ、あるこ→あきこ、あーばん→しんじ |
| 專屬騎手：おがた→のぶゆき、なつむら→たけし、やなぎ→まさる、れいこ→ひろよ。 |

### 將全部氣泡壓掉

在LOAD或SAVE的過程中，畫面上會出現一張氣泡紙，如果能夠把全部氣泡擠掉，再次LOAD出來的時候就可增加1億日圓，SAVE則可使馬匹到鑑定所時完全免費。雖然同時按L1、L2、R1及R2，便可立即把所有氣泡壓掉，但不會得到任何優惠。

## A IV EVOLUTION GLOBAL

© 1995 ARTDINK

《A IV EVOLUTION》的強化版，以充滿了日、英、美、法、德五國不同特色的建築風格來加強遊戲的畫面，玩者可透過前作備受好評的車窗視點模式，來欣賞自由神像、西敏寺及巴黎鐵塔等世界名勝。

1. ARTDINK
2. 95年11月22日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 14
6. 滑鼠

### 資金增殖

首先，遊戲要進行到有其他會社發售子會社，這時玩者要先興建鐵路及大廈來令資金減少。接着要選擇「子會社買賣」一欄，把那些子會社購入便會令到資金變為負數值，這樣的話在GAME OVER之前可以無休止地趁低吸納廉價股票，待價位回升才放出以賺取差額。

### 空中列車

當執行車窗視點令列車或巴士行走時，按13次SELECT便會令列車飛上空中；這時按L1或R1可令視點上升或下降，L2或R2則可將視點作左回轉或右回轉。

## 戰鬥國家

© SONY COMPUTER ENTERTAINMENT／LOCUS CO.

不是SYSTEM SOFT的《大戰略》系列，這一隻由SCE推出的《戰鬥國家》同樣是以六角形為基本移動格的現代軍事戰略SLG，除了多達100款不同種類的兵器外，決定移動和攻擊順序「行動力SYSTEM」也很有新意。

1. SCE／SOLITON SOFTWARE
2. 95年12月1日
3. 5800日圓
4. 3人
5. 3
6. ——



## CARNAGE HEART



一隻背景發生在木星衛星的戰略SLG，玩者需要開發生產各式各樣的機械人，裝備着各種配件及作戰程序，將敵方的基地占領。本遊戲的精華所在，就是最令人感到艱深的機械人AI作戰程式系統。

1. ARTDINK
2. 95年12月8日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 5
6. 滑鼠



### 機體觀察模式

不論哪一個模式，首先在機體設計室選擇想看的機體，然後在機體出現時先按住R1或○來按十字掣，這樣的話該機體便會以按着的方向來作回轉。另外，假如這時按×及↑便可將機體縮小，按×及↓則可放大。

### 1 TURN最適化

先設計好OKE，然後去委托企業替這機體的設計圖進行最適化，當顯示所需要TURN數去進行最適化時不要答應，直接回去把進度SAVE。接着RESET後再LOAD回進度，此時若找企業問最適化所需的時間時，會發現和先前顯示的TURN數有點不同，只要不斷重複便可用1 TURN來進行最適化。

### 操作OKE

在戰鬥中如果按SELECT 12次，就會出現動作設定的項目，這時便可以手動操作來控制OKE。另外，假如在能力測時中按L2，那麼連其餘的OKE也能操作。下表是手動操作時的指令。

| | |
|---|---|
| ↑ | 前進 |
| ↓ | 後退 |
| ← | 左回轉 |
| → | 右回轉 |
| ○ | 前方攻擊 |

| | |
|---|---|
| × | 伏低 |
| △ | 向上跳躍 |
| □ | 格鬥 |
| L1＋L2＋← | 左移動 |
| L1＋L2＋→ | 右移動 |

## CLASSIC ROAD



一隻曾經在超任出了兩集及將會推出對應WIN95的電腦版第4集的育馬SLG，玩者可以選擇以一年內取得最多古典大賽的「優駿模式」或以1億日圓起家、在50年內不斷地玩的「CR模式」；另外，多邊形競走模式亦是其賣點。



1. VICTOR ENTERTAINMENT
2. 95年12月15日
3. 5800日圓
4. 4人
5. 15
6. ——



### 10億身家

首先要用對戰模式以外的任何一個模式進行遊戲，然後在馬主目錄中選擇觀看現役競走馬一項，跟着便把游標移到最下方的一匹馬按○，最後轉到馬匹的調查畫面時同時按□及△，那麼便能擁有10億日圓的身家。

## 主題公園



《SIMCITY》的遊樂場版，為了要把名下的公園搞得有聲有色，玩者需要攪盡腦汁來將公園粉飾，變成一間擁有旋轉木馬與過山車等設備的有規模公園。

1. EAV
2. 95年12月22日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 5
6. ——

### 超富有國家

首先選擇把手上的主題公園賣掉，然後在世界地圖畫面中把游標移到比南極更南的地區按○，那麼便可在名字為「沒有」的國家進行遊戲。在那裏由於居民持有超過6萬圓的資金，因此就算商店的售價再高也沒有調低的必要。

## WIZARD'S HARMONY



一隻以培育魔法師為目的的育成SLG，玩法是《心跳回憶》加上《卒業》。遊戲元素極為豐富，大大小小的事件數目達300以上，總登場人物為16人，而要追求到10名女角中其中一人亦非難事。

1. ARC SYSTEM WORKS
2. 95年12月29日
3. 4900日圓
4. 1人
5. 1
6. 滑鼠

### 學生會長事件

只要發生過全部3件與學生會長（生徒會長）會面的隨機事件：6月至9月的休息日往魔法學料及魔法公會去，以及10月至3月的休息日往普通學料去，那麼在畢業派對時便會有和學生會長的事件發生。

### 卡拉OK模式

只要按實SELECT來開啟電源，那麼遊戲OPENING的歌曲就會變成只有伴奏的卡拉OK模式。

### 結識吸血鬼娜美嘉（ラミカ）

要結識娜美嘉，首要條件是必需要有珍妮（ジャネット）、絲迪娜（ミスティナ）或尼治（レジー）任何一人為學生。在霜森之月實行「聽取傳聞（うわさ）」指令，就會有由狄魯（デイル）前輩所說在療養院中有一名失憶少女的情報。這時要先儲存進度，然後選擇「離開」指令往療養院去，能夠令到她恢復記憶就算成功，假若失敗的話便要讀取進度再來。這樣一來雖然會令全員對你的好感度減少，可是卻能夠結識到娜美嘉。

### 游標巨大化

在日程表畫面中，如果甚麼也不做等待一會兒，游標便會變大起來，並且會在畫面的邊沿處不斷回轉及移動。



## 光榮賽馬EX



賽馬遊戲著名系列《WINNING POST》登陸次世代機種的頭炮。要成為一名叱吒風雲、擁有勇奪凱旋門賞冠軍馬匹的馬場大亨，究竟要好好運用最初所獲得的兩匹小馬，抑或是在馬場內以賭起家，就要看玩者的手了。

1. 光榮
2. 95年12月29日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 5
6. ——



## 競馬最勝之法則'96 VOL.1



PS的日本賽馬資料大全集第二彈，不但收錄了大量的賽馬專用術語，現役馬、廐舍、騎師及種馬的資料亦相當多；還有截至96年之前的賽績全部落齊，令貼中頭馬的命中率比起上集提高了不少。



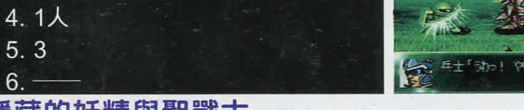
1. COPYA SYSTEM
2. 96年1月13日
3. 6400日圓
4. 1人
5. 15
6. 滑鼠




## 第4次超級機械人大戰S

© 韋 PRODUCTION © 創通 AGENCY · SUNRISE
© DYNAMIC 企畫 © 東映 © 東北新社 © BANPRESTO 1996

和超任版的《第4次超級機械人大戰》幾乎一樣，同樣是動畫機械人的大集會，故事、地圖以及登場機體等都是以超任版為藍本，修訂了的地方是每款機體能力上的調整、登場角色有聲優配音和PS版獨有的原創CG MODELING動畫OP。



1. BANPRESTO
2. 96年1月26日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 3
6. ——

### 隱藏的妖精與聖戰士

在「大將軍加魯達的悲劇」一關中，把座間翔移動到由畫面左下角起座標為右2上1的地點，便會發生他和妖精斯露琪=瑪奧對話的事件，而過了這關後她便會加入成為同伴；另外還可用登霸換取更強勁的雪霸或瑞宏士。

### 登現姬絲

首先玩者是要以真實機械人篇來進行遊戲的，然後在「火星接觸」那一版中，把亞寶(アムロ・レイ)移動到由畫面左上角起座標為右8下6的地點，便會發生他和姬絲對話的事件，而過了這關後她便會加入成為同伴，並帶來了專用機體居勒・德卡。

## 昇龍三國演義

© 龍 [RON] 1996
© NEWS,CO.,LTD. 1996

有別於光榮的《三國志》系列，《昇龍三國演義》是以實時進行遊戲的；還有初心者要注意，就是本遊戲的指令頗多，有看熟說明書的必要。

1. IMAGINEER
2. 96年2月16日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 8
6. 滑鼠



## 太閤立志傳2

© 1996 KOEI CO.,LTD.

與光榮一貫的歷史SLG有點不同，玩者這次所控制的主角並不是梟雄，而是一名初出茅蘆的新丁木下藤吉郎（豐臣秀吉）。為了出人頭地，你需要不斷鍛鍊自己在劍術、鐵砲及個人修養等各方面的能力。

1. 光榮
2. 96年2月23日
3. 7800日圓
4. 1人
5. 5
6. ——



### 以喜歡的武將進行遊戲

在選項畫面，如果按住L2及R2來選擇「由最初開始」，便可從木下藤吉郎、明智光秀、柴田勝家及新武將4人中選取其一來進行遊戲。

## 卒業R

© 1996 HEAD ROOM © NEC INTERCHANNEL © BANDAI VISUAL

移植自電腦人氣美少女育成SLG《卒業》全真人化版。身為5名女學生導師的你，要在一年內令問題多多的她們順利畢業，遊戲過程中當然會發生很多事件，尤其以泳池開放一幕最為精采；另外飾演中本靜的前田美紗子最近亦很受歡迎。

1. BANDAI VISUAL
2. 96年3月8日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 2
6. ——



### HP回復

執行鍛煉指令後角色的HP會減少，只要在日曜日時SAVE，那麼再LOAD後便可回復小量HP，不斷重複便可回復HP至最大值。

## 銀河少女警察2086

© TENKY / IMAGINEER

與一般美少女育成SLG有點不同，登場的女主角全部都是警察，除了要訓練她們到有足夠的能力去捉拿罪犯外，研究如何去和她們約會亦是本遊戲的另一課題，可說是PS的一隻較好玩的遊戲。

1. IMAGINEER
2. 96年3月22日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. 滑鼠



### CG觀賞模式

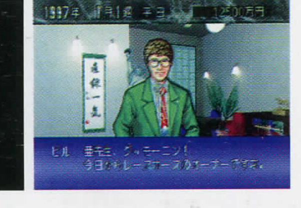
在爆機畫面結束後，畫面出現「FIN」時要稍為等待，直到游標變成了一個咖啡杯便按○，這時就可在OPTION中的GALLERY模式觀看在遊戲裏出現的CG。

## 光榮賽馬2

© 1996 KOEI CO.,LTD.

相比起上隻，《WP2》不但改善了原有的不足之處，更厲害的是PS版獨有的多邊形實況模式，可說是育馬SLG最高峰之作品；唯一缺點是內藏有實質數據的馬匹實在太少，因而經常出現一匹神秘馬竟然在3個月內出戰15次……

1. 光榮
2. 96年3月22日
3. 9800日圓
4. 1人
5. 5
6. ——



## 大航空時代 '96

© 1996 KOEI CO.,LTD.

又一隻光榮商業經營SLG系列的次世代版本，玩者的身份是一家航空公司的老闆，需要在數間競爭對手中搶生意，並以運籌為握的經營手法成為世界第一位的航空公司。

1. 光榮
2. 96年3月22日
3. 8800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



SLG

## ANGELIQUE SPECIAL



移極自PC-FX的一隻少女漫畫風SLG，玩者所控制的女主角要借9名俊男守護聖的協助，不但要對其惑星進行人口增加這類發展，還會發生到和他們談變愛的事件，玩法偏向《卒業》形式。

1. 光榮
2. 96年3月29日
3. 7800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



**假期占卜**

當在土曜日到占卜館去，原本休息的館主會替主角所喜歡的人占卜。

## 大戰略 PLAYER'S SPIRIT



正牌《大戰略》系列PS版本第一彈，是以個人電腦版的《現代大戰略EX》稍為修改並加上新元素而成。多邊形的戰鬥場面、重視天氣因素與因人而異的思考系統是今集的新點。

1. OZ CLUB
2. 96年3月29日
3. 7800日圓
4. 5人
5. 5
6. MULTI-TAP

**使用聯合軍**

在生產種類變更畫面中，只要按住SELECT來按○作決定，便可使用能夠生產世界各國兵器的聯合軍。

## 信長之野望・天翔記



這是家庭遊戲機版本，光榮歷史SLG系列《信長之野望》的第五集(全國版、戰國群雄傳、武將風雲錄、霸王傳、天翔記)。相比上集，在故事模式可以選擇的劇本多至5個，而會發生的史實事件則大增為27項。

1. 光榮
2. 96年3月29日
3. 9800日圓
4. 1人
5. 4
6. ——



## 政治狂想曲



這是一隻以卡片實行指令的政治模擬遊戲，玩者是一個虛構小島政黨的黨魁，為了取得全島的統治權而用盡千方百計來取得居民的信任，在過程中要巧妙地爭取資金來運用。

1. NEXUS INTERACT
2. 96年4月12日
3. 6800日圓
4. 4人
5. 1
6. MULTI-TAP

## 新世界七大文明



玩法是以《三國志》的屯兵待戰加上《模擬城市》的都市策劃二合為一而成的，除了要不斷擴大自己的勢力，由小型部族發展成世界最強的帝國外，還要不斷開拓文明，以興建七大古蹟為目的。

1. ASMIK
2. 96年4月26日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 5
6. ——



## PANDORA PROJECT



一隻不論遊戲意識及玩法與《CARNAGE HEART》大同小異的機械人製造遊戲。跟前者不同的，此GAME所要求去編寫行動程式的基礎，就是以較低層次的語言來編寫，難度亦因此而提高了不少。

1. TEAM BUGHOUSE
2. 96年5月3日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 2
6. ——



## 偶像誕生



以培育現役偶像鈴木優美惠，在一年內將她的FANS數目增加到一萬人為目標的美少女育成遊戲。不僅要學習各種技能像演技與舞藝等來提升優美惠的能力，適當地運用和賺取資金亦是本遊戲的要點，可說是《誕生》的真人化版本。

1. ALLUMER
2. 96年5月31日
3. 5800日圓（CD×2）
4. 1人
5. 1
6. ——



## MARU PURANA



以在草原生活的遊牧民族為主題的一隻SLG，玩者為了要替所飼養的動物們爭取充足的牧草，而和其他對手開戰；由於所需的戰略要素不多，難度亦較一般SLG為低。

1. GUST
2. 96年6月21日
3. 6800日圓
4. 4人
5. 1
6. MEM



## 卒業CROSS WORLD



把《卒業》及《卒業2》合共10名女角，再加上兩名原創人物所製成的類似《同級生》戀愛冒險SLG，重新繪畫的角色設定、非常精美的畫面及有聲優作配音是本GAME的賣點。

1. E3 STAFF
2. 96年6月28日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 1
6. MEM

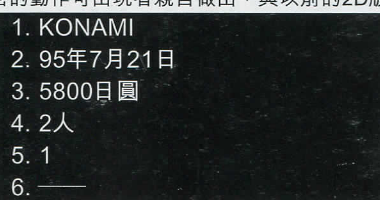





## J. LEAGUE實況WINNING ELEVEN



大受歡迎的《實況足球》PS版本，全部登場球員均用上實名及真實外貌，令玩時的投入感大增。另外，由於所有角色都是以多邊形來表達，精密的動作可由玩者親自做出，與以前的2D版可算各有千秋。


1. KONAMI
2. 95年7月21日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



### 選擇ALL STAR TEAM

以EXIHIBITION模式進行遊戲，在球隊選擇畫面先把游標放在大阪櫻花或廣島三箭上，然後按住R1及R2來按→，這樣便可選用平時不可用到的明星隊「VEGA」及「ALTAIR」。

### 改變視點

在標題畫面順序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×及○，如果聽到「WINNING ELEVEN」之聲便算成功輸入秘技，在遊戲中只要按SELECT就可選擇不同的視點。

### 旁述員喋喋不休

選擇EXHIBITION模式中的「1P VS 2P」來進行遊戲，如果在開球時甚麼也不做，等待一會兒後便會聽到旁述員的喋喋不休。



### 終於繼續比賽了

不論以哪一個模式進行遊戲，只要按START來暫停超過30秒，解除暫停後便會聽到「終於繼續比賽了」字句。

### 全體作前後移動

在比賽中假如同時按住L1、L2或R1、R2來按△，便可快速地作全體前或後的移動。

## J. LEAGUE PRIME GOAL EX



以超任版的《PRIME GOAL》為藍本的次世代足球遊戲，不但對各種如越位陷阱、界外球及傳中射球等現代足球技術非常講究，還加上放大縮小功能令畫面表達更像真。

1. NAMCO
2. 95年9月29日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. NEGCON



### 相同球隊對戰

首先要接上2P手掣來開機，然後在標題畫面中按住2P手掣的○來按↑9次、←2次及↓9次，如果聽到音效的話便可在「PRE-SEASON」模式中以相同球隊作賽。



### 快速看報法

在比賽終結後的「NAMCO體育日報」中，只要按住×來按十字掣，便可令畫面的捲軸速度加快。

### 旗幟快速飄動

以「PRE-SEASON」或「LEAGUE戰」進行遊戲，在選擇球隊時只要按住L2，便可令畫面上的旗幟快速飄動。

## HYPER FORMATION SOCCER



超任版《FORMATION SOCCER》的PS強化版本，基本玩法大同小異，除了有合共有3個視點(縱向、橫向和斜向)及由遠至近的4階段鏡頭可選擇外，還設有不同的遊戲模式。

1. HUMAN
2. 95年10月13日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 2
6. ——



### 使用隱藏球隊

在選擇遊戲模式的畫面，按實L1、R1、□、→來按△及×，接着以ALL STAR或OPTIONS以外的模式進行遊戲，這樣就可選用HUMAN及MASTERS兩隊隱藏球隊。



### 使用相同球隊

先接上2P手掣，然後選擇EXHIBITION模式，在球隊選擇畫面裏不論1P是用甚麼球隊，只要把2P的游標移向1P所選的球隊上，按住□來按○就可使用1P的球隊。

### 球隊狀態100%

在EXHIBITION模式裏，如果在比賽前選擇「試合環境設定」的TEAM CONDITIONS一項，並且順序輸入→、↑、←、↓、□，那麼全體球員的狀態便會是100%。

### 全部紅黃牌消失

在HUMAN CUP模式裏，只要對戰隊球的旗幟出現時順序按→、→、←、→，那麼在上幾場比賽所累積的紅牌和黃牌便會全部消失。

### 增加音樂數目

在SOUND TEST時只要按住□來按○，就能夠把可選音樂由6首增至8首。

### 快速盤球

在盤球時只要按住L2和R2，便可以高速地盤球，不過相對地球亦比較容易被對手搶走。

### 旁述員喋喋不休

先選擇OPTIONS中的CONTROLLER TEST，接着順序輸入←、↓、→、↓、←、←、↓、→、↓、←及↓，就可聽到旁述員的效果音，現在按任何掣也能聽到旁述員的聲音。

## STRIKER



可選擇模式超多的一隻足球遊戲：2P對戰用的「OPEN GAME」、和亞洲區球隊進行聯賽的「ASIA CUP」、世界24隊強豪雲集的「WORLD CUP」。遊戲中登場國家隊為41隊、可選擇的陣式有9種、戰術總數共有9種。

1. COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT
2. 95年11月22日
3. 6800日圓
4. 4人
5. 1
6. MULTI-TAP




## 世界足球WINNING ELEVEN



基本上和《J. LEAGUE實況WINNING ELEVEN》玩法一樣，只不過舞台是轉換到世界球圈而矣。玩者可以選擇的國家隊一共有26隊，而今集增加了球隊陣式及越位陷阱等設定。



1. KONAMI
2. 96年3月15日
3. 4800日圓
4. 2人
5. 3
6. ——




### 使用KONAMI球隊

在標題畫面順序輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○，如果聽到效果音便算成功，然後在EXHIBITION模式中不論選甚麼球隊也好，都會變成全員為巨大摩埃伊的KONAMI隊。

## 日本足球聯賽VIRTUAL STADIUM'96



《VIRTUAL STADIUM》這一隻源自3DO的多視點足球遊戲系列，今次的版本是以1996年度的J-LEAGUE資料為藍本，因此兩隊在96年新加入的球隊當然不會缺少。

1. EAV
2. 96年4月26日
3. 5800日圓
4. 8人
5. 1
6. MULTI-TAP



### 10個隱藏指令

在遊戲進行時先叫出OPTION畫面，然後輸入下表秘技，成功輸入便會聽到效果音，獲得各種特殊效果。

| 指令 | 效果 |
|---|---|
| ○、○、○、△、□、□、□、△ | 特別設定畫面出現 |
| △、□、○、△、○、○ | 球的回旋力變成最大 |
| ○、□、△、○、○、△、□、○ | 球以不規則路線反彈 |
| □、□、△、△、○、○、□、□ | 以球星雲集的夢幻組合出戰 |
| △、□、△、△、△、△、△、△、△、△ | 增加球員的腳力 |
| □、□、□、□、□、△、△、△、△、△ | 守門員最高能力 |
| □、□、□、□、□、△、○ | 球員變成最高攻擊力 |
| △、△、△、△、△、○、△ | 球員變成最高守備力 |
| □、△、□、○、□、△ | 立刻進行十二碼 |
| □、△、○、□、△、○ | 比賽對手較平時為弱 |

## 足球小將J



首隻把足球遊戲以SLG方式推出的是紅白機版的《足球小將》，而到了去年日本推出重新再拍的《足球小將J》動畫後，就變回普通踢球方式的遊戲版本。遊戲由BANDAI開發，輸入指令來使用必殺射球相當似《龍珠Z超武鬥傳》。

1. BANDAI
2. 96年5月3日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——

### 使用隱藏球隊

先接上2P手掣，然後在標題畫面按住2P的L2、R2、□、△、×及○來選擇對戰模式，便可使用9隊隱藏球隊，其中包括實力超強的夢幻組合。

### 使用相同球隊

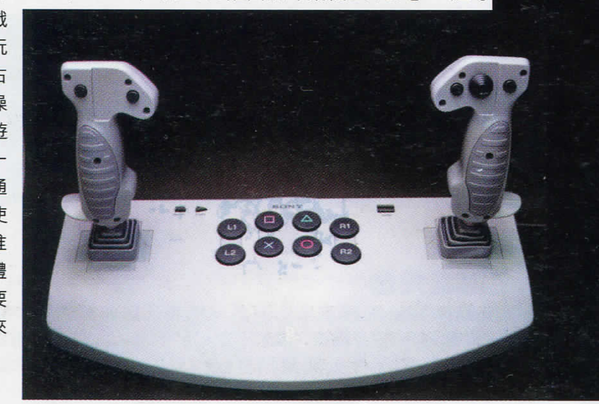
先接上2P手掣，然後在標題畫面順序按2P的↑、↓、△、×、←、→、□及○來選擇對戰模式，就能使用相同球隊對戰。

## PS配件逐件數

### 名稱：ANALOG JOYSTICK

售價：6980日圓

這一支由SONY在1996年4月26日推出的「飛機STICK」，是專3D射擊遊戲而設計的，玩者可利用左右兩支控桿來操作模擬飛行遊戲，或只用一邊來當普通JOYSTICK使用也可以，唯一的問題是體積太大，需要頗大的空間來收藏。




### 名稱：VOLUME CONTROLLER

售價：1980日圓

對應NAMCO的懷舊遊戲《NAMCO MUSEUM VOL.2》內的彈磚遊戲TIE Q》，如果以這音量調節器來操作，效果就遠勝於使用手掣。

### 名稱：S端子變換CABLE

售價：3000日圓

除了最初代的啡盒版本（SCPH 1000）外，以後所有的PS主機都廢除立S端子輸出。為了要獲得比AV線更高質素的畫面，需要使用由Y推出的專用S線，這條線有綜合畫面及聲音輸出，使用者毋需另接音。

## 實況POWER FULL職業棒球'95



超任深受歡迎《POWER FULL職業棒球》的次世代版本，是以1993年度的選手資料為基礎。這一隻Q版角色的棒球遊戲，相當考究於投球及擊球時的高低概念，對熱衷這項運動的玩者來說可算是相當好的選擇。

1. KONAMI
2. 94年12月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



### 絕佳狀態

在選擇球隊的畫面中，如果按1次L1便會出現代表全體球員上佳狀態的星形標記，而按2次L1則會是代表全體絕佳狀態的星兩粒。

### 隊員資料更新

在PENNANT模式的選擇出場次序畫面中，如果把游標指在球員上並且按L或R等，在比賽時會出現他更新了的資料。

### CHANGE UP投球

在「對COM戰」模式中，如果在電腦投手投球之際按住START一會兒，那麼所投出來的球就必定會是CHANGE UP投球。

## 實況POWER FULL職業棒球'95 開幕版



《實況POWER FULL職業棒球'95》的更新版，遊戲的基本系統並沒有改變，所追加的除了以1995年職業球季的選手資料外，還有在超任版受到好評的集宿模式及擊球路線鍛煉等。

1. KONAMI
2. 95年7月14日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 3
6. ——



### 絕佳狀態

在選擇球隊的畫面中，如果同時按L1、L2、R1及R2一次，便會在球隊標記旁出現代表全體球員上佳狀態的星一粒；如果按兩次便會出現代表絕佳狀態的星兩粒。

### 全員普通狀態

先以PENNANT模式進行遊戲，然後在選擇出場次序畫面時返回選擇遊戲模式，接著在集宿模式中選擇任何一隊，再在練習目錄裏跳回選擇遊戲模式，最後以PENNANT模式再開始遊戲，那麼除了先發型投手外所有球員都會變成普通狀態。

### 可看其他聯賽的成績

在PENNANT模式比賽後的結果畫面裏，如果把游標移至RANKING一欄後按住L1、L2、R1、R2任何一個掣，便可看到其他聯賽的成績。

### 跳過投球練習

以集宿模式以外的模式來進行遊戲，當在比賽前的投球練習畫面出現時，只要按△便可跳過投球練習而直接進行比賽。



### 眨眼兩次

在標題畫面，順序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×及○，這樣的話一按START便可看到球員眨眼兩次。

## GROUND STROKE



PS第一隻網球遊戲，玩者可從4男4女中選出喜歡的球手來使用。除了會改變的多重視點外，對戰時作上下分割的畫面也十分有趣。

1. SPS
2. 95年8月11日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



### 改變球場視點

在比賽時，如果發球後立刻按住1P手掣的R1，便可利用十字掣來改變球場的視點。另外，如果在REPLAY中按L2，就會改變重播時的視點。

## BOXER'S ROAD



相比起一般只會打鬥的拳擊遊戲，這一隻帶有濃厚SLG元素的3D多邊形拳擊一定會適合玩厭了過多格鬥遊戲的人，因為玩者不但要替拳手決定日常的操練，細緻到每餐要食甚麼也要安排好，非常講究。

1. NEW
2. 95年9月8日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 7
6. ——



### 不可思議的出生日期

在填寫入門表格時，如果把出身日期輸入為1977年9月20日，那麼到了生日時也不會增加年齡的。

### 入門表格快捷鍵

在輸入姓名與別號時，×是取消，□是空格；另外在輸入漢字時，只要按住L1來選擇平假名，就會立即跳到該讀音相對的漢字。

### 日常指令快捷鍵

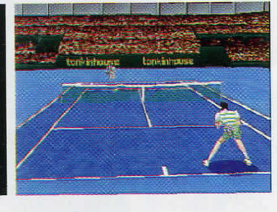
在安排每月行程的畫面中，△是練習賽，□是休息，×是消取輸入；連打L或R則可看到下個月的月曆；在決定日常行程後，回到主畫面時按△便可令時間過得更快速；在練習賽時按SELECT便可改變視點。

## V-TENNIS



這一隻PS立體網球遊戲，最大的特色是可以自行設計球手，由樣貌、髮式、有沒有戴頭帶甚至是球手性格也可設定；另外可選擇作賽的場地亦很多。

1. TONKINHOUSE
2. 95年9月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



### 兩名隱藏角色

先以NORMAL模式進行遊戲，然後在選人畫面中不論把游標指在哪裏，只要順序按L2兩次、R1三次、↓一次、△四次，再按○便可使用MR.TONKIN；另外，如果按住L1、R2、↑、□來按○，便可使用MS.TONKIN。

SPT

## KING OF BOWLING



PS的首隻保齡球遊戲，共有「練習」、「規則更改」及「選拔賽」三個模式可以選擇，是一隻非常適合一家大細一齊玩的遊戲，當然4人同時作賽亦是此遊戲的賣點。

1. COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT
2. 95年9月29日
3. 5800日圓
4. 4人
5. 1
6. ——



### 簡易全中法

不論在哪一個模式，首先在遊戲畫面中，將投球位置設定於球道的正中央，然後在按住□的情況下按←3次，接着按×離開投球畫面，這時把球向後揮高直至力量指標到達上方紅色部分的中央，才放手把球投出，那麼便會有很大的機會會取得全中。

## 鬥魂烈傳



PS首隻以全多邊來表達的摔角遊戲，有12名如獸神雷加和史葛羅頓等，屬於新日本職業摔角協會的摔角手實名登場，令玩時的投入感大增。

1. TOMY
2. 95年9月29日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



### 四名隱藏角色



在標題畫面中只要輸入下表的指令，如果聽到鑼聲便算成功，在選人畫面時只要把游標移在指定角色上按SELECT，就會出現隱藏角色。

| 隱藏角色 | 指令 |
|---|---|
| 田中秀和 | 在標題畫面順序按L1、L1、L2、R2、R2、R1、△、↓、×、↑及SELECT後，在選人畫面把游標移到「天山廣吉」上按SELECT |
| 猛虎服部 | 在標題畫面順序按↑、↓、←、→、△、×、□、○、L1、R1、L2、R2及SELECT後，在選人畫面把游標移到「金本浩二」上按SELECT |
| 偉大姆達 | 在標題畫面順序按○、→、△、↑、□、←、×、↓、×、↓、□、←、△、↑、○、→及SELECT後，在選人畫面把游標移到「武藤敬司」上按SELECT |
| 強力鬥士 | 在標題畫面順序按□、×、□、×、○、△、○、△、↑、↓、←、→及SELECT後，在選人畫面把游標移到「佐佐木健介」上按SELECT |

### 回轉摔角手

在選人畫面中，只要按L1或R1便可將游標上的摔角手回轉。

## 燃燒吧！職業棒球'95



在日本以《燃燒棒球》系列著名的JALECO，這次在PS的最新版和以前不同的是採用了擊球手的視點，加上資深電台評述員作實況旁述，還有可選擇聯賽戰與故事兩個模式，令這隻實名登場的棒球遊戲更為豐富。

1. JALECO
2. 95年11月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 4
6. ——



### 球場停止回轉

先接上2P手掣，然後以PENNANT、OPEN戰或故事其中一個模式進行遊戲，在選擇球場時只要按住2P的SELECT，便能令回轉中的球場停止轉動。

## PERFECT GOLF



這隻碟收錄了全國480個高爾夫球球洞的資料，而玩者可以實際參與的也有200個左右，而以3D多邊形製造的現場環境亦非常不錯。

1. SETA
2. 95年12月1日
3. 7900日圓
4. 4人
5. 4
6. ——



### 改變風向

先設定時間為12：34：56，並按住×來按□作決定，那麼就會出現調整風速和風向的畫面。

### 金屬人球手

在設定新角色時，如果把其名字定為R．MASEL，並且為他選擇MASEL的容貌，那麼所製造出來的角色便會是一名銀色的金屬人。

### 改變衣服顏色

首先把GAME模式及模擬模式的BGM關掉，然後在TEA的設定畫面中，按住×來按L1、L2、R1或R2，就會出現有4種顏色可選擇的「CHANGE WEAR」功能。

## NBA POWER DUNKERS



本遊戲可說是同廠《實況足球》的籃球版，全部登場的均是現役NBA球員，而且有多種遊戲模式可供選擇，非常抵玩。值得一提的是此遊戲可以8人同時進行。

1. KONAMI
2. 95年12月22日
3. 5800日圓
4. 8人
5. 1
6. MULTI-TAP




### 時間倒流

首先要插上記憶卡，然後在OPTION一欄中作好遊戲設定，並把它儲存起來。接着便以PLAYOFF&FINAL或EXHIBITION模式進行遊戲，這時只要在遊戲途中按暫停，選擇LOAD OPTION一項便可令時間還原為比賽開始而保留分數。



### 罰球特別動作

在射罰球時，只要按△球員便會把手中的球轉動，而按×則會作瞄籃狀。

## 松方弘樹之世界釣魚樂



現在身處家中一樣可以釣魚，這隻由BPS推出的遊戲，除了動感十足的OPENING外，可選擇的五種不同模式亦令遊戲的可玩性增加不少。

1. BPS
2. 96年1月19日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



## WRESTLE MANIA THE ARCADE GAME



遊戲中一共有8名現役的WWF摔角選手登場，和街機版一樣所有角色是以實寫掃描法來表達，真令人回想起同類遊戲的始祖《PIT FIGHTER》；而每位角色均有10招必殺技，很有《街霸》的感覺。

1. ACCLAIM JAPAN
2. 96年1月26日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. ——



## 冠軍摔角手現場實況



這隻實況摔角遊戲的賣點除了由著名的旁述員木尾原氏作實況旁述外，總登場人數多達34人可以讓玩者有更多的選擇，再加上可以4人同時作戰令遊戲更加刺激。

1. TAITO
2. 96年2月16日
3. 5800日圓
4. 4人
5. 1
6. MULTI-TAP



### 兩名隱藏角色

在標題畫面順序按↑、→、↓、←、○、○、□、□，成功輸入便能聽到效果聲，這時不論以哪種模式來進行遊戲，都可以選用須藤玲司；另外，若在標題畫面順序按□、□、○、○、←、↓、→、↑，成功輸入便能聽到效果聲，這時不論以哪種模式來進行遊戲，只要在選人畫面中選擇藤岡龍，那麼在比賽中便能使用謎之摔角手。

## PGA TOUR 96



這一隻從電腦移植過來的高爾夫球遊戲，顧名思義裏面的內容當然是由著名的PGA所公認的，與其他日式的高球遊戲有截然不同的魅力。

1. EAV
2. 96年2月23日
3. 5800日圓
4. 4人
5. 2
6. ——



## WORLDCUP GOLF



又是GOLF GAME，不過這回是玩團體戰，玩者需要控制有2名成員的隊伍，與其他32隊進行長達4日的艱苦戰鬥。

1. COCONUT JAPAN ENTERTAINMENT
2. 96年3月1日
3. 5800日圓
4. 8人
5. 1
6. ——



## 火炎摔角'96



《火炎摔角'96》是以生產體育遊戲著名的HUMAN，在PS上的首隻摔角作品。相比起以往的超任版本，今次不用多說所有人物當然是由3D多邊形砌成的，而在遊戲上則和舊版分別不大。

1. HUMAN
2. 96年3月15日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



### 使用頭目角色

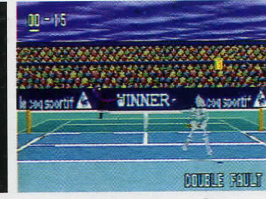
假如能在循迴賽模式中，把所有角色完成遊戲一次，並且取得全部冠軍腰帶，這樣便可以使用兩名頭目級角色殺手武藏和亂取實了。

## HYPER FINAL MATCH TENNIS



這隻網球遊戲和同公司作品《HYPER FORMATION SOCCER》一樣是採用TOP VIEW加放大縮小，因此玩上手有一種熟悉的感覺；此遊戲較特別的是參加世界6大錦標賽的世界循迴模式。

1. HUMAN
2. 96年3月22日
3. 5800日圓
4. 4人
5. 1
6. MULTI-TAP




### 使用隱藏角色

在EXHIBITION模式的選人畫面中，同時按L1、R2、△、○，就可選用一男一女的隱藏角色。另外，如果輸入L1、L2、△、□、R2、L2、□、△，就可選用緊身衣人(男)及骸骨(女)。

## PLAYSTADIUM

(株) 日本野球機構、職業野球 12 球團公認遊戲



BANPRESTO在PS上的首隻棒球，全GAME以全多邊形表達，內藏的球員是截至1995年度常規賽的最新資料。

1. BANPRESTO
2. 96年4月12日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



SPT

### 更改操作模式

首先，玩者假如是攻擊時便按START、防守時按START後把游標移到「守備交代」；接着，如果是HIGH視點時同時按SELECT及START便會變為監督模式、MIDDLE視點時會變為AUTO模式、LOW視點時則會是MANUAL模式。

### 投手游標消失

當在防守時按暫停，不論是LOW視點或HIGH視點，只要把游標放到「投手交代」一欄後同時按SELECT及START，如聽到「OUT」便可令投手的游標消失；如果在MIDDLE視點再次輸入這秘技便可還原。

## 純種馬的榮冠



玩者的目的是要一邊訓練馬匹，一邊策騎牠們出賽以贏取各項大賽。要奪得賽馬界的至高榮譽—凱旋門大賽的錦標，玩者要擁有騎師的不凡身手，以及練馬師的無比智慧。

1. ISLAND CREATION
2. 96年5月3日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 2
6. ——



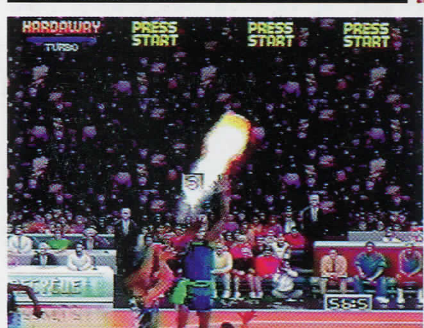
## NBA JAM TOURNAMENT EDITION



美國街機籃球遊戲名作《NBA JAM》的續篇，和上集一樣是採用了2 ON 2整個球場的模式，在四節時段內取得分數較多者為勝方。雖然那些極誇張的入樽動作依然健在，可是遊戲本身並沒有跟隨由今年開始合共29隊的新制。

1. ACCLAIM JAPAN
2. 96年5月17日
3. 5800日圓
4. 4人
5. 1
6. MULTI-TAP






### 19個隱藏指令

在比賽開始前的隊伍介紹畫面裏，只要順序輸入下表指令，便會有特殊效果發生。

| 指令 | 效果 |
|---|---|
| ↑、↑、↓、↓、△ | 顯示射球時的成功率 |
| ←、←、←、←、○、← | 防守時手腕的移動速度加快 |
| →、→、←、→、×、×、→ | POWER 值最大 |
| →、↑、↓、→、↑、↓ | 球員守備力增加 |
| ↓、→、→、○、△、→ | 一開始便是 FIRE 狀態 |
| ○、○、○、□、↓、↓、→、→ | TURBO 不減 |
| □、○、↑、□、○、↑、↓ | 球員攻擊力增加 |
| ←、→、×、○、○、× | 球員入樽能力增加 |
| ↑、↓、←、→、←、↓、↓、↑ | 球員射 3 分球能力增加 |
| ↓、↓、×、○、○、×、→、→ | 球員推人能力增加 |
| ↑四次、←四次、○二次 | 推人時會同時推倒對手二人 |
| ↑四次、←四次、○、△ | 推人時會推倒對手的隊友 |
| ↑、→、→、←、○、↓、←、←、○、□ | 我方傳球時不會被對手攔截 |
| ↑、↓、↑、↓、→、↑、○四次、↓ | 會射出比平時更高軌跡的跳射 |
| ↑四次、←四次、×、△ | 球員會移動得更快 |
| ○、□、○、□、○、□ | 球員體型縮小 (BABY MODE) |
| （△、×）共七次 | 球員體型變大 (RICHARD KILL MODE) |
| （○、×、□、△）共四次 | 球員頭部巨大化 (MAMOS HEAD MODE) |
| △、□、×、○、△、□、×、○ | 大頭模式 (BIG HEAD MODE) |

### 使用隱藏角色

在輸入資料(INITIAL)時，如果按住L1及R1來輸入下表的名字和出生日期，就可使用平常不會在NBA出現的人。

| 球員名稱 | 輸入名字 | 出生日期 |
|---|---|---|
| MAGIC HAIR | STH | DEC 8 |
| CHRIS KIRBY | GHR | DEC 18 |
| JAY MOON | JAY | AUG 24 |
| JASON FALCUS | JAS | NOV 16 |
| SNAKE | SNK | JUN 15 |
| ZIGGY HILL | ZIG | APR 7 |
| ANDY CATLING | CAT | JAN 2 |
| BARRY HUTCHINSON | BAR | APR 9 |
| DARREN FALCUS | DAZ | AUG 6 |
| DARREN FODGSON | HOG | DEC 31 |
| DARREN TUNNICLIFF | SAT | MAY 7 |
| JASON WHITAKER | JAX | MAR 1 |
| MIKE MUSKETT | MUS | DEC 24 |
| PAUL MCHUGH | BAA | JUL 19 |
| TOM HIGGINS | TOM | FEB 19 |
| ROB GRAY | ROB | FEB 23 |
| DAN FEINSTH | DAN | JAN 2 |
| ELIZABETH BURGESS | LIZ | AUG 7 |
| NAT GUNTER | GUN | JAN 11 |
| SHAWN ROSEN | SAW | APR 10 |
| PETE WANAT | WAN | JUN 10 |
| ASIF CHAUDRI | CHD | MAY 5 |
| BRETT GOW | GOW | JUN 17 |
| MARK THIENVANICH | THI | NOV 1 |
| ERIC KUBY | KUB | APR 14 |
| AREX DELUCIA | DEF | OCT 19 |
| ERIC SAMULSKE | AIR | JAN 21 |
| BILL CLINTON | BIL | JUN 3 |
| HILLARY CLINTON | HIL | NOV 6 |
| PRINCE CHARLES | CHA MAY 4 | |
| HEAVY D | HEA | JAN 9 |
| JAZZY JEFF | JAZ | OCT 9 |
| FRESH PRINCE | FRS | FEB 2 |
| FRANK THOMAS | FNK | JAN 8 |
| MARK TURMELL | TUR | JAN 31 |
| TONY GOSKIE | GOS | JAN 6 |
| JAMIE RIVETT | REV | JUL 6 |
| JOHN CARLTON | CAL | MAR 25 |
| SAL DIVITA | DIV | JUL 3 |
| SHAWN LIPTAK | LIP | JAN 14 |
| LARRY BIRD | LAR | JAN 15 |
| CAROL BLAZEJOWSKI | BLZ | JAN 14 |
| CHARLOTTE HORNET | HOR | JAN 12 |
| CHICAGO BULL | BEN | SEP 20 |
| MINNESOTA TIMBERWOLF | WOR | MAR 7 |



| | | |
|---|---|---|
| PHOENIX GORILLA | APE | APR 2 |
| THURSTON MOORE | MOE | JUN 8 |
| KIM GORRDON | GOR | JUL 3 |
| LEE RENALDO | REN | FEB 4 |
| STEVE SHELLEY | SHY | JUN 8 |
| ADROCK | ADR | APR 6 |
| MC ADAM YAUCH | MCA | APR 9 |
| MIKE D | M D | JUL 1 |

### 常規賽結束

在輸入資料時，輸入名字與出生日期為「END」、「JANUARY」、「1」。

### 使用明星隊

在輸入資料時，輸入名字與出生日期為「FIN」、「JANUARY」、「1」。

## ESPN STREET GAMES



《ROAD RUSH》運動版，玩者要從16名特性不同的角色中，選取其一後再決定所使用的移動工具如爬山單車或滑板等，進行環迴世界的街頭速度競賽。

1. SCEI
2. 96年5月24日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 2
6. ——



### 立刻由最後一場開始

在CONTINUE SEASON模式中，只要輸入「254、071、216、094、085、085、177、113、104」，就可以全部賽事第一名的狀態來進行最後一場比賽，這樣在這場不管取得任何名次也會成為總冠軍的。

### 增加金錢

在CONTINUE SEASON模式中，只要輸入「229、013、066、016、000、000、000、000、031」，就會以擁有$1110的狀態來開始遊戲。



## V-SPIKE



全男班的立體多邊形排球遊戲，可採用3個不同視點來進行遊戲，還有世界聯賽、錦標賽及自由比賽三個模式可選擇。玩法非常簡單，只要趁排球閃出紅光時按掣便可打中球。

1. IMAGINEER
2. 96年6月7日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. MEM



## NBA LIVE 96



著名美版個人電腦遊戲PS移植作，全部人物都是以實名登場，不但有多視點可作選擇，在遊戲中出現的都是極為真實的技巧，是一隻充滿戰略性的籃球遊戲。

1. EAV
2. 96年6月14日
3. 5800日圓
4. 8人
5. 1
6. MEM、MULTI-TAP




## 海岸垂釣



由用餌釣魚的高手村越正海做導師的多邊形模擬釣魚遊戲，玩者可從他身上學會釣魚的方法及技巧外，還可對各種各樣不同的魚餌有更深入的認識；而遊戲合共有三個模式可選擇。

1. VICTOR ENTERTAINMENT
2. 96年6月21日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 2
6. MEM



## 光榮的FAIRWAY



KONAMI在PS上的第一隻高爾夫球遊戲，畫面用上了大量多邊形來製作，令到真實感大大增加。玩者可從6名特性各異的高爾夫球手中選取其中1人，在四種不同模式中進行遊戲。

1. KONAMI
2. 96年6月21日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. MEM

## HYPER亞特蘭大奧運會



PS第一隻多項式的奧運會遊戲，當然要考玩者的連打速度及對時間的掌握性，全部有11個項目可以參與，較特別的是十項全能以外的100米自由式游泳項目；另外有完全相同的街機版本推出。

1. KONAMI
2. 96年6月28日
3. 6800日圓
4. 4人
5. 1
6. MEM、MULTI-TAP、HYPER STICK



## PS配件逐件數

### 名稱：NEGCON

售價：4980日圓

NEGCON是在1995年1月1日推出的ANALOG手掣，在玩對應的遊戲時只要扭動旋鈕，便可做到轉動軚盤的效果，雖然售價頗貴，但相當適合賽車遊戲使用的。



# ARC THE LAD

© 1995 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

PS的人氣RPG作品，全遊戲的BGM是由倫敦皇家交響樂團負責，在遊戲的過程中充滿了戲劇元素，特殊事件及戰鬥場面均是在精采的3D畫面下發生，華麗非常。這一集的DATA可以在96年夏季推出的續篇中使用。

1. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2. 95年6月30日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 3
6. ——



## 隱藏道具

在遊戲一開始對着家中的鏡子按○25次，就可以取得魔法之卡。跟着，和母親説話後往出口離開，重覆12次後出村到施昂山（シオン山）把事件解決，回家時便可從母親獲得疾風大手帕（しっぷうのバンタナ）。

## 獲得萬能藥

當完成在美路瑪拿（ミルマーナ）的托優其森林（トヨーケの森）所發生的事件後，再次到托優其森林去，便可從知惠之精靈處取得萬能藥。

## 絹帶（きぬのおび）取得法

完成在美路瑪拿的托優其森林所發生的事件後，便到托優其森林去找知惠之精靈談話。接着，玩者便要幫助五名精靈，每幫完一個後便去找知惠之精靈一次。當幫助完全部精靈，並且完結精靈之山的事件，那麼便可再到托優其森林去找知惠之精靈，取得能夠在戰鬥中增加經驗值的絹帶了。

## 提早與杜殊（トッシュ）會面

當古古露（ククル）加入隊伍後，首先到斯美利亞機場（スメリア空港）去，我方會被機員問有沒有自信，這時便要答「ちょっと自信がないな…」5次。接着機員的態度便會改變，先返回伯靈西亞城（バレンシア城）和駐守城門的醉酒士兵交談，就會有事件發生，然後在醉酒的狀態下問及到杜殊的事。跟着到高普平原（コルボ平原）去就會有戰鬥展開，這時杜殊便會加入協助，不過他在戰鬥結束後便會離去。

## 巨大爆彈增殖法

當巨大爆彈剩下一枚時，在歌根（ゴーゲン）與敵人之間使用炎熱之壁魔法，而歌根則要保持沒有移動的狀態。這時無論任何角色把爆彈投向炎熱之壁，那麼在爆炸下只要歌根與敵人都被炸中，而且敵人仍然生還的話，巨大爆彈便會增加到255個。

## 水之精靈的讚美

當完成在阿里巴沙（アリバーシャ）的水之神殿事件後，便會被水之精靈委托去將阿里巴沙的怪物消滅。收拾怪物後回到水之神殿，水之精靈便會因應所消滅的怪物數量，而把相對數目的女神之祈禱送給主角。

## 隱藏召喚獸

在伊嘉（イーガ）成為隊中一員後，只要回到雅拉拿特斯（アララトス）的莊加拉之店（チョンガラ），那麼莊加拉便會有一隻名為奧當的召喚獸。

## 各人不停地説話

除伊嘉以外的全部角色齊集後，到柯魯尼斯山丘（オルニスの丘）一次；接着當全部角色齊集後，再往柯魯尼斯山丘去，那麼便可以聽到全體角色的對話兩次。

## 發現藥草

在尼度（ニーデル）的鬥技城裏，調查右上方的銅鑼會發現到藥草，不過只可以取一次。

## CHOCO出現

當到達雅拉拿特斯的遺跡B50時，就會與一名叫CHOCO的少女發生戰鬥，打贏的話她便會成為莊加拉的召喚獸，但是召喚她的場所則有限制。



## 與CHOCO跳舞

CHOCO加入後，只要再到雅拉拿特斯遺跡B50，這時CHOCO就會現身，與艾克全體同伴一起跳舞。

## 召喚之壺奇異事件

首先要讓在雅拉拿特斯的取得召喚之壺事件展開，然後到遺跡洞窟B5，但不要取得召喚之壺。接着便到莊加拉之店，在沒有壺的狀態下把召喚之壺交給他，再到遺跡洞窟B5取得壺。這時返回莊加拉之店，就會發生由莊加拉把壺交給主角的奇異事件。

## 「上身」為寶箱

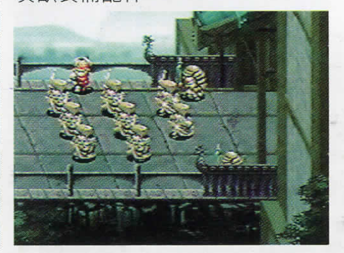
當奧當（オドン）成為莊加拉的同伴後，先返回莊加拉之店讓他成為莊加拉的召喚獸。接着在戰鬥中由莊加拉召喚奧當，並把奧當移動到寶箱的旁邊，跟着使用其特殊能力「乗り移り」，那麼他就會變成寶箱的樣子，到處去攻擊敵人。

## 經驗值增殖法

當莊加拉成為同伴後，往美路瑪拿的尼卡拉斯森林（ニカラスの森）去。把全部敵人消滅後，就會有骷髏出現向主角攻擊。這些骷髏受到了某程度的傷害便會碎掉，此時便可用莊加拉召喚出希姆茲（ヘモジー），利用其特殊能力「やる気無し」把骷髏變成希姆茲的形態，在一定時間內這些骷髏不會被殲滅，憑此方法便可以不斷攻擊它們，以取得更多的經驗值。

## 替召喚獸裝備配件

當莊加拉能夠在戰鬥中使用召喚魔法，無論是甚麼召喚獸也好，只要輪到該召喚獸行動時，按START兩次就可進入配件裝備畫面，替這召喚獸裝備配件。





# 三國志英傑傳

© 1996 KOEI CO.,LTD.

與《三國志IV》的玩法完全不同，《英傑傳》是一隻帶很重RPG成分的SLG——在每場戰爭之間(SLG)，玩者可從詳盡的故事發展(RPG)，得知《三國演義》的故事；這次故事是由劉備、關羽、張飛的「桃園結義」開始，直到司馬懿篡位。

1. 光榮
2. 96年3月29日
3. 8800日圓
4. 1人
5. 2
6. ——



## 立刻回復耐久力

在戰鬥中如果有武將被減去了耐久力，只要選裝備選擇畫面，便可無條件地自動回復耐久力。

# 信長疾風記 煌

© BPS

原來除了光榮之外，連BPS都走去出歷史故事S.RPG，不過這次主角並非是三國英雄，而是日本戰國的霸者—織田信長。相比起《英傑傳》，這隻遊戲的故事性及RPG要素則較為大些。

1. BPS
2. 96年4月26日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



## 合戰選擇

在BPS的公司標誌出現時，只要按住SELECT及START，就會出現選擇合戰的畫面。

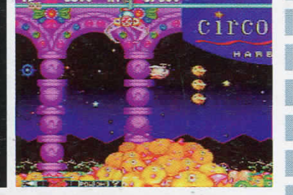


## 極上沙鍋曼蛇DELUXE PACK



業務用版本大受歡迎的《沙鍋曼蛇》與其續篇《極上沙鍋曼蛇》的2合1家用版本，兩集都保持着極度爆笑的景物和情節，而《極上》更有8款不同的機體可供選擇，可說是PS早期較佳的STG作品。

1. KONAMI
2. 94年12月3日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



### 573密碼集

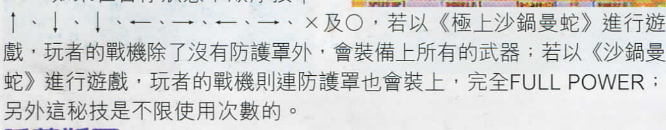
若在標題畫面中順序按×5次、□7次及△3次，如果能聽到效果聲便可以99架戰機進行遊戲；若在標題畫面中順序按□5次、△7次及○3次，如果能聽到效果聲便可以選關；若在標題畫面中順序按△5次、○7次及×3次來進行遊戲，便會進入難度較高的第2循環。

### 無敵

在暫停狀態下順序按△、△、×、×、○、□、○、□、↓及←，如果能聽到效果音，那麼解除暫停後便會以無敵狀態進行遊戲；另外如果再輸入密碼一次，便會解除無敵。

### KONAMI指定密碼

如果在暫停狀態下順序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×及○，若以《極上沙鍋曼蛇》進行遊戲，玩者的戰機除了沒有防護罩外，會裝備上所有的武器；若以《沙鍋曼蛇》進行遊戲，玩者的戰機則連防護罩也會裝上，完全FULL POWER；另外這秘技是不限使用次數的。



### 隱藏版面

在《沙鍋曼蛇》的第2關裏，若果先把第一批出現的敵機全部擊倒，然後只將第二批敵機的頭一隻擊落，跟着便一直避開其餘的戰機，那麼在這關中途畫面便會停頓下來，繼而進入隱藏版面內。

### 快速RESET

在遊戲中同時按L1、R1、SELECT及START便可。

### 謎之歌

執行快速RESET後，便可在《極上沙鍋曼蛇》的OPTION中聽到謎之歌「SONG 1~3」。

## 雷電PROJECT



業務用超人氣的射擊遊戲《雷電》和《雷電II》的2合1版本，玩者要駕駛可使用兩種(《II》是三種)不同武器的戰機，來將敵人徹底摧毀。除忠實移植了原作的神髓外，可同時雙打及熒光幕縱向模式是本GAME的特色。

1. SEIBU開發
2. 95年1月27日
3. 6800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——





### EDIT模式

在出現續關的字樣時，同時按L1、L2、R1、R2便能啟動EDIT模式，只要在遊戲中途按暫停，就可選擇再開始、返回標題、爆彈種類及畫面尺寸等，不論是《雷電》或《雷電II》也行。

### 消去標題

不論在《雷電》或《雷電II》，只要在標題畫面按×便可將標題消去，直接看到DEMO畫面。

### 增加CREDIT

在標題按SELECT便可增加CREDIT，最多9個。

### 操作DEMO

在DEMO畫面中，只要按住L1便可操作戰機。

## KILEAK, THE BLOOD



充滿了科幻冒險味道的全多邊形射擊遊戲，玩者要靈活地駕駛一台由主角所穿上的戰鬥裝甲，在詭秘陰森的迷宮內把突如其來的謎之生物殲滅，可算是PS早期的《DOOM》式遊戲代表作。

1. SONY MUSIC ENTERTAINMENT
2. 95年1月27日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



### 頭目簡單擊敗法

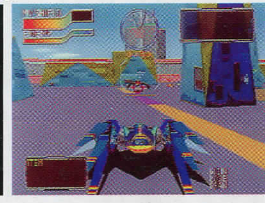
首先，要把頭目所處房間的鎖開啟，然後不要進入房內而從外邊向着房間發火，那麼在房裏的頭目或多或少都會被這些流彈擊中。當發射了某程度的彈藥後便進入房去，這樣的話就能輕易打敗頭目。

## CYBER SLED



NAMCO街機的3D多邊形名作之一，玩者要操控着自己的戰車和電腦作單對單決戰，整隻GAME一共有12台敵人，每隻均具不同的特性。由於所要求的戰略層面較低，因此會適合多數玩家。

1. NAMCO
2. 95年1月27日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. NEGCON



### 使用敵機

在標題畫面「PUSH START」的字樣出現時，序順按1P手掣的↑←↓→↑△↑→↓←↑○，就可以選擇使用敵機；另外如果用NORMAL或以上的難度打爆機一次，便可同樣選敵機來用。

## STAR BLADE α



NAMCO當年名作之一，雖然是一隻立體STG，可是玩者卻毋需費神去駕駛飛機，只管控制手上的砲台去將敵人消滅便可。除了街機版的純多邊形模式外，還新增了的PS材質貼圖版本。

1. NAMCO
2. 95年3月31日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. 滑鼠



### 無限續關

在標題畫面中，只要順序按↑、→、↓、←、×、×及×，若聽到爆炸聲便能無限續關。



### 連射

在標題畫面中，只要順序按↑、↑、↓、↓、○、△及□，若聽到爆炸聲便能在遊戲中連射。這時只可按START來開始遊戲，若按了START以外的任何掣便立刻失敗。

## 機動戰士GUNDAM



可說是云云高達遊戲中的最高峰之作：故事本身用上了最受擁躉歡迎的一年戰爭篇；遊戲的視點是利用從機艙向外望的主觀VIEW，令玩者有如置身於機械人內的感覺；再加上超難度的新類型人模式，是一隻所有高達迷的DREAM GAME。

1. BANDAI
2. 95年6月23日
3. 6800日圓
4. 1人
5. ——
6. ——



### 選關



在OPENING畫面中，同時按住L2、R1、←及SELECT直到標題畫面出現為止，就會出現選關的畫面，只要用十字掣的上下便可自由選關。假如失敗的話，便需要重新開啟電源來再試過。另外，如果能成功選關，便可令OPTION一欄中的「MS VIEWER」中可觀看的MS或MA的數目增加。

## ACE COMBAT

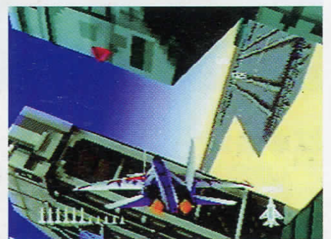


由同廠的人氣業務用版本《AIR COMBAT》改編過來PS的模擬飛行空戰遊戲，不但保留了原作那種震撼的臨場感，而且在家用版所增添的更換戰機功能與充滿故事性的17場任務，令到遊戲的可玩性大增，是一隻傑出的射擊作品。

1. NAMCO
2. 95年6月30日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. NEGCON



### 五大隱藏指令



當遊戲開始後，假如在LOAD碟畫面出現之前按住○和R1，便會出現另一個以CD為背景的LOAD碟畫面，這時可以輸入以下秘技。只要順序按↓○△△△○△○後再同時按△與○2次，便可將持有金錢增至最大值；如果順序輸入↑↓⟵⟶↑↓←→R1，自己的戰機便會變成敵機的顏色；如果按START 10次後再按R1，便可令僚機變成敵機的顏色；如果順序按⟵⟶↓↑↓↑○○△△，便可在2P對戰模式中選用敵機的顏色；如果順序按↑←↓→便可進入迷你遊戲內，玩法是要與敵機鬥快把在畫面上出現的幼鳥撞倒，操作方法是按←或L2令飛機作左回轉、→或R2作右回轉。若果能在這迷你遊戲中取得4.60分或以上，便可無需付任何金錢亦能租到僚機。

### 爆機追加功能

以不同的難度打爆機後，重新開始遊戲就可獲得相對的追加功能。

EASY：一開始便可選用全部16架戰機

NORMAL：除EASY的功能外還有可僱用全部僚機

HARD：除EASY與NORMAL的功能外還可選擇作戰的任務

### 回復初期設定畫面

讀入已儲存的DATA後，在標題畫面出現「1P GAME CONTINUE」時同時按R1、△、START，便能回復初期設定畫面。

### 中斷OPENING畫面

當故事模式的OPENING畫面播放中時，同時按△及START便可把它中斷。

### 最終頭目簡易攻略法

在最後一版(第17版)，玩者先選取EF-2000為自用機、F-22 HAL為僚機，然後在與最後頭目對決時，駛到其背部並保持着高度為300至450，就可用飛彈輕易消滅它。

### 把飛機回轉

在表示敵機或僚機情報的畫面中，先按住2P手掣的L2及R2，便可以十字掣或L1與R1來令飛機回轉。

### 消去字幕

如果在遊戲進行途中暫停，按L1或R1便會出現「CAPTION ON」的字樣，這時只要按L1或R1便可自由撤換字幕的開關。

## PHILOSOMA



PS極精采的射擊遊戲，玩者所駕駛的戰機共可使用4種武器，各有3個階段的火力。整隻遊戲裏不但有6種不同的視點，而且過場的CG動畫也非常壯觀，十分適合對STG要求很高的玩家。

1. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2. 95年7月28日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



## NIGHT STRIKER



移植自TAITO的街機作品，玩者需要駕駛着一架火力強大的戰車，在黑夜的未來都市中把敵人殲滅；另外，每次過版都可選擇下一關的路線，這和《DARIUS》系列十分相似。

1. VING
2. 95年7月28日
3. 6400日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



### 選關及其他秘技

在標題畫面順序輸入↑、↑、←、←、↓、↓、→，接着按住□來按START便會出現選關畫面，用十字掣及START來決定關數，而過關後會自動返回選關畫面；另外，如果輸入指令後是按住△來按START，遊戲便會以兩倍速度來進行；如果是按住×來按START，就可進行SCORE ATTACK模式。

### 真正最後頭目

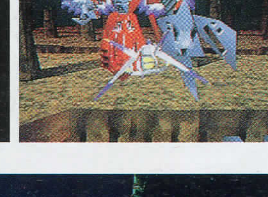
假若能不續關到達STAGE S，把3隻不同顏色的頭目打敗後，就會出現真正的最後頭目。

## ZEITGEIST



難度極高的3D射擊遊戲，不但要在漆黑中和敵人周旋，6連發的《LAYER SECTION》式LOCK ON LASER亦考玩者在取得高分和從容應付這個兩難式中求取平衡。

1. TAITO
2. 95年8月25日
3. 6800日圓
4. 1人
5. ——
6. ——



### 選關



在OPTION畫面順序按SELECT、R2、L1、□、↓，畫面的左上角便會出現一個數字，利用R2來改變這個代表想選擇關數的數字，然後把游標移到EXIT並按○來決定。最後，以○來選擇START進行遊戲，便可在剛才所選的一關開始。

### 改變視點

在遊戲中只要按住START來暫停超過10秒，那麼再按START來解除暫停時如果同時按L2，便可令畫面作由上到下的垂直捲軸；而如果按住的是R2，便可令畫面作水平捲軸。

## METAL JACKET



PS通訊對戰遊戲第一作，這隻3D機械人戰鬥遊戲採用了主觀視點，玩者要在擁有5階段火力的機體中和敵人搏鬥，有點《DOOM》的影子。

1. SOLAN
2. 95年9月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 2
6. 對戰線、NEGCON

### 小說模式

在標題畫面同時按住L1、R2、△及START，就能進入《METAL JACKET》的小說模式，以↑及↓來切換頁數，×是返回標題畫面。

### 迷彩色的機體

在遊戲顯示「對戰線使用確認中」時，一直按住←和○，那便能使用迷彩色的METAL JACKET了，不過如果對戰雙方均使用這秘技的話便會無效。

### 人頭像

在MISSION模式裏的「突攻墨爾本」一版中，如果在6B地區那塊垂直岩石的南方往下跳，就能看到以開發人員面孔所製成的四個人頭像。

## EXECTOR



以全多邊形來處理的一隻機械人3D射擊遊戲，為了把入侵地球的敵人消滅，玩者要駕駛配置着如雷射及導彈等武器的機械人，到敵方的陣地去進行破壞工作。

1. ARC SYSTEM WORKS
2. 95年9月22日
3. 5300日圓
4. 1人
5. ——
6. ——






### 各關密碼

第1關「35314DF」；第2關「FBE723F」；第3關「8759AB3」；第4關「9A969C0」；第5關「1FEBD7B」。

## TWINBEE DELUXE PACK



當年街機版大受歡迎的元祖《兵蜂》，現在PS推出其兩隻新版《出來吧！兵蜂》與《兵蜂YAHOO！》的二合一版本，由於兩隻遊戲各有不同玩法及難度，因此玩上手也不會覺得沉悶。

1. KONAMI
2. 95年9月29日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



### 選關



先用《出來吧！兵蜂》進行遊戲，然後不論以哪種模式來玩，只要取得573000分以上便可，接着在GAME OVER時按START返回DEMO畫面，當美露菈公主出現時同時按L1及R1，便會出現選關畫面，以↑和↓來選擇關數。

### 快速過關法

先以《兵蜂YAHOO！》來玩，然後要取得573000分或以上的最高成績，接着再玩時只要在暫停中順序按←、←、→、→、↓、↑、↓、↑、○、○、□、□、△、×、△、×、△、△，那麼解除暫停後便會自動過了這一關。

### 集齊鐘到下三關去

在《兵蜂YAHOO！》中，選擇只有三關的PRACTISE練習模式來玩，如果在第三關結束時取得50個鐘，便可到第四關至第六關去；要注意的是假如在途中失誤取漏了一個鐘，那麼便需要由頭儲過。

## TOTAL ECLIPSE TURBO



移植自1994年的3DO版本、現經過大幅度強化的3D多邊形射擊遊戲。玩者要以機後視點來控制戰機殺敵，途中會遇到不少能POWER UP火力的道具，要一邊射擊一邊避開背景障礙物，難度極高。

1. BMG VICTOR
2. 95年10月13日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



### 狀態全滿

遊戲中不論在哪裏，按START選擇OPTION功能，若再按START來決定選擇OPTION一項，便可到達另一畫面，此時假如能迅速地順序輸入△、□、○、□、△、□、L1、L1＋R1、SELECT、SELECT，畫面上便會出現骷髏頭，這時若順序輸入△、□、L1、L1、L1、□、△，就可返回遊戲畫面去，而接關次數、自己戰機數目及大型炸彈數目均為10。

### 選關

在遊戲目錄畫面把游標移到PASSWORD一欄，接着按住SELECT來按△、L1、□，放開SELECT後再順序按△、L1、□、△、L1、□，就會轉到選關的畫面去。

## 海底大戰爭

© XING / IREM CORP. 1995

曾經在街機推出不少名作如《R-TYPE》、《最後之忍道》等的IREM，這隻由XING移植過來PS的橫向STG《海底大戰爭》可是其近兩年較出色的遊戲，玩者要駕駛一架火力強勁的潛艇，將敵人撤底地消滅，移植度相當高的作品。

1. XING ENTERTAINMENT
2. 95年11月10日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



### 無限接關

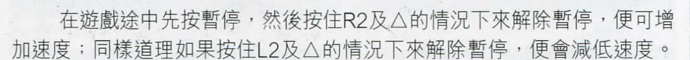
在接關畫面裏，當接關次數為0時，只要按住△及SELECT的情況下按START，便可增加一次續版的機會。

### 選關

在標題畫面中，先把游標指向START，然後按實／及SELECT再按○，畫面上便會出現選擇版數一項，以左右來選擇想玩的版數。

### 調節速度

在遊戲途中先按暫停，然後按住R2及△的情況下來解除暫停，便可增加速度；同樣道理如果按住L2及△的情況下來解除暫停，便會減低速度。

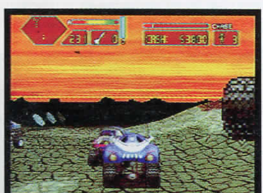


## OFF-WORLD INTERCEPTOR EXTREME

© 1995 CRYSTAL DYNAMICS

這一隻美版遊戲，玩法是射擊加撞車，玩者要在近乎無法無天的惑星上追捕通緝犯，有點像TAITO的名作《CHASE H.Q.》。完成每關後，可利用所獲得的金錢來強化車子。

1. BMG VICTOR
2. 95年11月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



### 最多金錢

在OPTION畫面中，順序按□、×、○這個組合6次，然後按住L1來選擇故事模式，就可以最多金錢的狀態進行遊戲。

## REVERTHION

© 1995 TECHNOSOFT CO., LTD.

玩者需要控制名為藏武的生化兵器，和另外7隻藏武進行以飛行道具為主的射擊格鬥，有點像《CYBER SLED》。每款藏武各有不同型態，基本能力值及必殺技也是不同的。

1. TECHNO SOFT
2. 95年12月1日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. ——



### 快速RESET

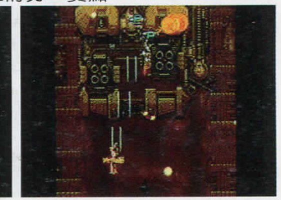
在遊戲中，只要按住SELECT來按START，就可立即RESET回到標題畫面。

## GUNBIRD

© 1994,1995 PSIKYO. SALES BY ATLUS

移植自彩京的同名街機射擊作品，由於是家用版關係，所以在雙打時是可以無限續關的；因此只需要「大彈戰術」便能夠輕易爆機。原創的動畫片頭、角色介紹及大量精美圖畫是這GAME的另一賣點。

1. ATLUS
2. 95年12月15日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



### 人手RESET

在遊戲中只要同時按L1、L2、R1、R2、START及SELECT，便會自動返回標題畫面。

### PAUSE字消失

只要在遊戲進行中按暫停，然後同時按○、△、□、×，就可令暫停時的PAUSE字消失。




## PD ULTRAMAN INVADER

© 圓谷 PRODUCTION
© TAITO CORP.LICENCED TO © BANDAI 1995

TAITO經典射擊遊戲《太空侵略者》的鹹蛋超人版，是ULTRAMAN擁躉的收藏選擇。遊戲本身和舊版的最大差別，是追加了加強火力的道具、必殺技使用與特別的3D視點，另外本碟亦收錄了元祖版的《太空侵略者》。

1. BANDAI
2. 95年12月22日
3. 4800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



### 增加可使用的ULTRAMAN

在標題畫面按住L1來順序按□、□、×、△、→、→、←，然後打爆HISTORY模式一次，接着選擇ULTRAMAN模式中的搞破壞模式，便可選用ULTRAMAN NEOS和ULTRASEVEN 21這兩名隱藏角色。

### 使用怪獸作戰

先使用「增加可使用的ULTRAMAN」的秘技，然後在ULTRAMAN模式中的搞破壞模式選擇角色時，按住L1和L2來順序按□、□、□、↑、↓、△、↓、↑，那麼全部ULTRAMAN都會變為怪獸。

### 選關

在標題畫面按住R1來按→、△、×、□、□、→，左邊就會出現一個數字，以十字掣來改變此數字便可選擇想玩的關數，而不論以哪一個模式進行遊戲也可以選玩這一關。

### 爆機畫面

在標題畫面只要按住L2及R1來順序按□、□、△、×、□、→、→、×，便會馬上出現爆機畫面。

### 3D立體模式

在標題畫面按住R2來順序按→、△、△、×、×、□、→，聽到爆炸聲便算成功，這樣若以ORIGINAL模式進行遊戲，只要按R1就會將畫面變成3D立體效果，而按L1則可還原。







## 通天閣



充滿了日本關西風味的射擊遊戲，故事舞台以被異世界之怨念所進侵的大阪為主。每版之間都有一段簡述故事的CG動畫，再加上整隻遊戲全部6版的難度並不低，要完成遊戲必定需要依賴大量大型爆彈。

1. SONY MUSIC ENTERTAINMENT
2. 95年12月29日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



## HORNED OWL



PS版的《VIRTUA COP》，人物設定是《攻殼機動隊》的士郎正宗。玩者需要和火力強大的恐怖分子作生死戰，臨場感十足的射槍遊戲；發售同時推出專用槍HYPER BLASTER，可是還未有其他對應遊戲。

1. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2. 95年12月29日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. 專用槍、滑鼠




### 增加OPTION選項

先以NORMAL或以上的難易度打爆機，不論續關多少次也行，跟着選擇OPTION一欄，便會發現增加了3項功能。「POLYGON TEST」是觀賞在遊戲裏所出現的多邊形動畫；「MISSION TEST」是選關；「AUDIO TEST」是聽音樂。

## 超兄貴~究極無敵銀河最強男



由8-bit機到32-bit機都推出過的著名射擊遊戲系列，玩者可從一男一女的天使中，選取其一把以巨男壯漢所成的敵方組織擊倒，對玩膩了正常STG的玩家來說可算是一種新衝擊。

1. MASIYA
2. 95年12月29日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. ——

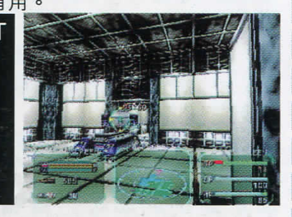


## KILEAK, THE BLOOD 2



相比起前作，今次的操作系統是作出了相當大的改良，對於那些無法完成上集的人來說可算是十分體貼。另外，在遊戲裏加插了片段來解釋故事發展，對不論玩過上集與否的人都非常有用。

1. SONY MUSIC ENTERTAINMENT
2. 95年12月29日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



### HP和SP回復

先插上2P手掣，然後按住2P十字掣以外的所有掣來開機，就會出現職員名單。接着開始遊戲，在遊戲中只要按2P的START就可把HP與SP回復到最大值。

## 空中戰士



一隻畫面非常洋風的主觀角度飛機駕駛STG。玩者可以在遊戲所提供的10個任務中，選擇適合自己的環境作戰；當然像對空及對地武器的選擇、彈藥燃料補給及破壞障礙物等元素會在這遊戲出現。

1. VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
2. 96年1月13日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



### 特殊指令

**只要在暫停時順序輸入下表的指令，就會得到一些特別效果。**

| | |
|---|---|
| 武器全滿 | ←、□*4、↑、△*3、→、○、↓、×、R1*4、L1*4、R2*4、L2*4 |
| 燃料及防護盾全滿 | ←、□*4、↑、△*3、→、○、↓、×、△*3、□ |
| 援護爆擊 | ←、□*4、↑、△*3、→、○、↓、×*6 |
| 改變顏色 | ←、□*4、↑、△*3、→、○、↓、×、↓*3、△*3 |
| 座標顯示 | ←、□*4、↑、△*3、→、○、↓、×、○*5 |
| 浮游模式 | ←、□*4、↑、△*3、→、○、↓、×、△*3、× |

## SIDE WINDER



玩法和《ACE COMBAT》差不多，同樣都是要由玩者去控制像F14或F22這類真實戰鬥機打空戰，亦有一批指定任務可供選擇，喜歡揸飛機的PS用家就不要錯過。

1. ASMIK
2. 96年1月26日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 2
6. 對戰線、ANALOG控桿



### 機後視點

不論以任何模式來進行遊戲，只要在選擇戰機畫面時把游標放在要選的戰機上，然後按住L1、L2、R1、R2、SELECT及START，這樣便可以機後視點來進行遊戲。

### 選用全部戰機

在MISSION模式的選擇戰機畫面裏，只要順序按←、←、→、↓、↑、↓、→、SELECT便可一開始選用全部的戰機。

### 可選擇全部任務

在MISSION模式的任務選擇畫面中，只要順序按↑、↓、↓、→、←、↓、↑、△，就可以自由選擇任務來進行遊戲。

### 無限續關

先選擇練習模式中「WOLVES AWAKENING」那一版，然後把那岩山狀攻擊目標裏的金塊打碎，那麼便能無限續關。



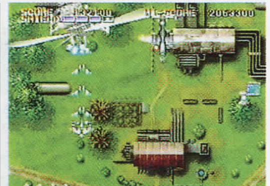



# 鐵甲飛空團



全遊戲一共有4款戰機選擇，各有不同的特性，玩者可依本身個人喜好來選。整隻遊戲雖然共有6關，可是由於遊戲本身是為了射擊初學者而設，因此難度並不算高。

1. SANTOS
2. 96年1月26日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



# DESCENT



這隻遊戲是將玩者所控制的飛機，放進一個3D迷宮裏去遊蕩，目的是為了把我方的俘虜救回。途中除了要玩鎖匙尋寶遊戲外，還有打頭目的情節。

1. SOFT BANK
2. 96年1月26日
3. 6400日圓
4. 2人
5. 3
6. 對戰線、ANALOG控桿



## 防護盾完全回復

在遊戲進行中，假如順序按△、△、×、□、△、○、△、×、□、×、△、×，便可把防護盾完全回復，不論使用多少次也行。

## TURBO模式

在遊戲進行中，假如順序按□、△、○、□、○、×、□、×、○、△、□、×，便可增加自己戰機的移動及攻擊速度。

## 改變色調

在遊戲進行中，假如順序按□、△、○、○、□、△、□、×、△、×、□、△，便可改變畫面上敵人和道具的顏色。

## 明亮畫面

在遊戲進行中，假如順序按□、△、○、□、□、×、○、△、□、○、×、△，便可令畫面更加明亮。

# HARD ROCK CAB



非常血腥暴力的駕車版《DOOM》。玩者要駕駛一輛的士，在未來世界裏載客求存，既要以最快速度將人客送到目的地，又要把攔截的敵人打倒，真不容易。

1. ASMIK
2. 96年2月16日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 5
6. NEGCON



# 機動騎士

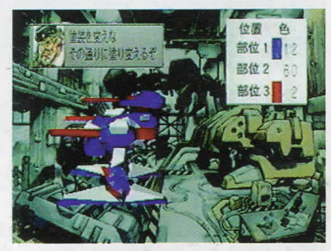


一隻和SEGA新寵兒AM3研的街機《VIRTUAL ON》有相類似特徵的PS遊戲，玩者需要操作名為「VEHICLE」的戰鬥機械，並裝備上火力強大的武器，以取得勝利為目標。

1. VANGUARD
2. 96年2月16日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. NEGCON、ANALOG控桿



## 使用AI操作



在選擇機體畫面中，把游標放在所選擇的機體上，按住L1及R1下按○，就會出現選擇AI(人功智能)的畫面，玩者便可從可選擇的AI種類中，揀出喜歡的一款來代替自己出戰。

## 改變視點

在戰鬥畫面中按暫停後按SELECT，就會出現可選擇3款不同視點的畫面。

## 選擇使用角色

在輸入角色名字時，只要按L2或R2便可選擇角色。

# NOVA STORM



曾經3DO推出過的3D射擊遊戲《NOVA STORM》，畫面表達與遊戲性質根本就是外國版的《STAR BLADE》，因為同樣用上了很多精美的CG動畫。

1. VICTOR ENTERTAINMENT
2. 96年3月1日
3. 6800日圓（CD×2）
4. 1人
5. ——
6. ——



## 選關

在輸入最高得分者的名字時假如輸入「TWIRLY」，在標題畫面便會出現一個紋章，選擇這個紋章就能選關。

# REVOLUTION X



一隻非常美國風格的射擊遊戲，原版是光線槍用遊戲，到PS反而不對應專用槍，真奇怪。玩者要控制身為搖滾樂手的主角們，用以暴逆暴的手法將惡黨消滅。

1. ACCLAIM JAPAN
2. 96年3月1日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. ——







## BLOOD FACTORY



玩者要從6名監犯中，選取其中一人當主角，以逃出監獄為目的。在途中當然不免會遇到阻攔你的敵人，為求活命唯有向他們開火了。

1. INTERPLAY/EAV
2. 96年3月15日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——

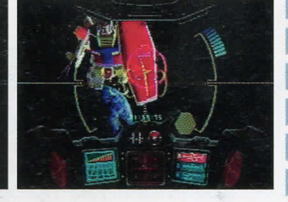


## 機動戰士GUNDAM VER.2.0



繼上集好評如潮後，今集這個UPGRADE版不但大大增加了內容：登場機械由28台增至39台，遊戲版數多達14關，還有過場CG畫面比上集多20倍。最吸引人的，莫過於是可選擇操作自護軍的機體與及隨限定版附送的名信片了。

1. BANDAI
2. 96年3月29日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——





### 增加可使用MS

只要用EASY以外的難度打爆機，便可增加在VS聯邦軍模式中可以使用的MS。如果以NORMAL難度來打爆機，那便可使用自護號；至於NEWTYPE難度則會是高達。

## GRADIUS DELUXE PACK



收錄了KONAMI的元祖射擊遊戲經典《GRADIUS》頭兩集，早前曾推出過PC-ENGINE版本，現在PS版除了完全移植街機的畫面表達效果，還加了原創的CG電影片段。

1. KONAMI
2. 96年3月29日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



### 增強火力指令




在《GRADIUS》中，先在OPTION畫面把難度設定為「PS EASY」或「PS DIFFICULT」，接着在遊戲進行時按暫停，然後輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○，那麼解除暫停後便會變成POWER UP狀態。另外，如果是以《GRADIUS II》進行遊戲，只要把難易度設定為「EASY」後再輸入上述的指令便可。

### 選關

在《GRADIUS II》裏，不論難度如果能在不續關的情況下打爆機，再次回到標題畫面時只要按住L1或R1來按START便可選關。

### 更流暢模式

不論以任何難易度進行，先打爆《GRADIUS》一次，接着在標題畫面選擇新增的「NO WAIT」模式，那麼便可玩到比平時更流暢的遊戲。

## DOOM



這一隻是ID SOFTWARE繼《暗殺希特拉》後推出的另一隻3D迷宮射擊遊戲，吸收了上一次的經驗，《DOOM》不論在畫面表達能力、遊戲流暢度及玩法上均作出大躍進，是90年代的最成功遊戲之一。

1. SOFT BANK
2. 96年4月19日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. 對戰線



### 無敵

在遊戲途中按START暫停，然後順序按↓、L2、□、R1、→、L1、←、○，成功的話狀態欄上便會出現「ALL POWERFUL MODE ON」，而下方的人頭亦會雙眼發光，這代表已變成了無敵。

### 取得全部裝備

在暫停時順序按×、△、L1、↑、↓、R2、←、→，成功的話狀態欄上便會出現「LOTS OF GOODIES!」，這代表已經裝備全滿。

### 選擇地圖

在暫停時順序按→、←、R2、R1、△、L1、○、×。

### 穿牆過壁

在暫停時順序按L1、R2、L2、R1、→、△、×、→。

## GALAXIAN ³



由1995年至現在在銅鑼灣時代廣場的CYBER WORLD出現的、同廠《STAR BLADE》系列的最新版本《GALAXIAN ³》，移植到PS上雖然沒有了街機版的6人同時玩及大畫面，可是那原創的新劇本與精美的過場CG動畫已值回票價。

1. NAMCO
2. 96年4月26日
3. 5800日圓
4. 4人
5. 4
6. MULTI-TAP、滑鼠、NEGCON、ANALOG控桿



### TEST OPTION MENU



在主目錄畫面順序輸入R1、L2、L1、R2、△、□、L2、SELECT、×，便會進入TEST OPTION MENU，在這裏有各種不同的設定，更改後要按○決定才能生效；另外，成功輸入秘技後，只需在主目錄中按×就會立即返回TEST OPTION MENU。附表是各項設定的功用。



| CLR LEVEL | 選擇爆機後會否追加更困難的難度度 |
|---|---|
| ENTRY | 參與遊戲人數會否響難易度 |
| CLR GUN | GUNNER BATTLE 模式勝出後能否設定電腦 GUNNER |
| DSP PAUSE | 暫停時會否出現選項目錄 |
| IMMORTAL | 當防護盾為 0% 時會否呈無敵狀態 |
| SUCCESS | 戰艦或空母破壞失敗時會否出現其爆炸畫面 |
| SUPER BLS | 能否在 BLASTER SETTING 中設定最強力的雷射槍 |
| TUNE LVL | 設定是否和業務用版的難度相近 |



### 超難模式

只要打爆HARD模式，就可選擇以EXPERT模式來進行遊戲。

### 最強的同伴和武器

首先要勝出和同伴JOHNSON的比賽，接着要打爆EXPERT模式，這樣最強同伴SHARK便會出場，如果能在EXPERT模式中打敗SHARK，就可以在選擇武器的功能裏選用最強武器SUPER BLASTER。

### 播片模式與音樂測試

在NAMCO的標誌出現時，順序輸入L1、R2、R1、L2、↑、↓、↑及↓，成功輸入秘技便可進入播片模式。另外，在觀賞途中如果按SELECT，就會進入音樂測試模式。

### 女性剪影

先把遊戲中自機進行的過程(PLAY RECORDING DATA)儲存起來，在決定名字時把游標移到END上並按住R2來決定，那麼在GUNNER BATTLE模式裏，便可看到女性的剪影。

### 使用GHOST

先進行PLAY RECORDING一次但不要儲存，接着選擇GUNNER BATTLE，便可選擇名為GHOST的隱藏機師(即是上一局所玩的路線)。注意是只要改變任務或關上電源便會令GHOST消失。

## THUNDER HAWK II



移植自外國電腦遊戲的直升機空戰STG，利用3D多邊形所造成的機體不但充滿實在感，多款不同武器與任務的選擇是本遊戲的另一特色。

1. VICTOR ENTERTAINMENT
2. 96年5月24日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



## ALIEN TRILOGY



以三集《異形》電影為題材的立體射擊遊戲，玩者需要在四處佈滿異形的宇宙基地裏，利用幾種曾在電影版登場的武器如脈衝槍與火炎噴射器等，把全部人質救出及殲滅異形一族，有濃厚《DOOM》的影子。

1. ACCLAIM JAPAN
2. 96年5月31日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



### 出術模式

選擇在OPTION裏的PASSCODE，輸入密碼「1G0TP1NK8C1DB00TS0N」，雖然畫面會顯示密碼輸入錯誤，可是在標題畫面卻出現了CHEATS一項，在裏面可以選擇關數、無敵及無限武器等功能。

### 選關

在輸入密碼的畫面中，只要輸入「GOLVLX」，X代表着想選擇玩的關數(由1至35)，就可跳到相對的關數去；例如「GOLVL12」就代表由第12版開始遊戲。

## EXPERT



玩者是特種部隊「EXPERT」中的其中一員，為了要擊倒手持強力武器的恐怖分子，因而要在各大廈及建築物內和敵人進行《DOOM》式的搏鬥；全遊戲共有9關。

1. 日本物產
2. 96年5月31日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



## EXTREME POWER



並非一般的3D射擊遊戲，以公元2996年的未來世界作故事舞台，玩者要駕駛各種機動兵器來占領惑星上的所有敵方據點，途中還要開發新型的機體，充滿了SLG要素。

1. PROFIRE
2. 96年5月31日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



## 吸塵小子



兩名主角為了要打倒邪惡的魔法師，因而在由各個耳熟能詳的童話故事裏穿梭，以乘坐着的吸塵機作武器，把敵人的子彈吸收後再次放出來當超強攻擊。充滿創意的題材和美麗的3D MODELLING電腦圖像令這遊戲生色不少。

1. MEDIA ENTERTAINMENT
2. 96年5月31日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



## SD GUNDAM OVER GALAXIAN



取材自NAMCO的經典射擊遊戲《烏蠅機GALAXIAN》，遊戲的基本系統保持不變，不同之處是把自機及敵機改變成高達故事裏的角色。除此以外，依照一年戰爭所修訂的「高達故事」模式亦相當有睇頭。

1. BANDAI
2. 96年6月28日
3. 4800日圓
4. 2人
5. 1
6. MEM



## 麻雀悟空 天竺



經歷超過10年的麻雀遊戲系列，今集《天竺》和往常一樣都是四人麻雀，較特別的是以西遊記為題材，玩者要在孫悟空、豬八戒和沙悟淨三人中選取其一，把各處妖怪收服的「修行模式」。

1. CHATNOIR
2. 94年12月3日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 4
6. ——




## 麻雀STATION MAZIN~麻神~



由業界最高水平的 CHATNOIR監修，全部登場角色、背景、麻雀枱、牌和骰都是用多邊形做成的麻雀遊戲，令人有非常真實的感覺。

1. SUNSOFT
2. 94年12月3日
3. 6000日圓
4. 1人
5. 1
6. ——

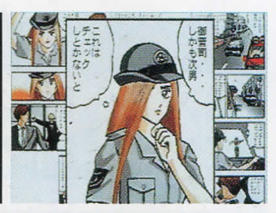


## 喜國雅彥角子老虎機



由漫畫家喜國雅彥做人物設定的老虎機遊戲，玩者所控制女警的命運會受從老虎機中獲得的金錢所決定，非常有趣；而部分角色的對白由著名聲優擔當是本遊戲的賣點之一。

1. FORUM
2. 94年12月9日
3. 6800日圓
4. 1人
5. ——
6. ——



## 柿木將棋



由《PASOCON通訊》一書裏的《將棋論壇》始創人柿木義一所監修的遊戲，電腦擁有預先分析棋局的功能，因而可以因應目前狀況來和玩者對戰。除此以外，可以自行設定殘局亦是本遊戲的另一魅力。

1. ASCII
2. 94年12月22日
3. 7800日圓
4. 2人
5. 4
6. ——



## 美少女雀士LIMITED



在街機推出時大受歡迎的麻雀遊戲，由於可以使用道具的關係，因此難度絕非超高級；而園田健一所繪畫的可愛角色們，亦是這遊戲成功的主因。在3個次世代機種的不同版本中，以PS版最為健康。



1. JALECO
2. 95年3月24日
3. 6900日圓
4. 1人
5. ——
6. ——



### 隱藏圖片

在自由對戰模式中，只要將玩者所選角色以外的15人全部打敗，就可以看見隱藏的圖片。

### 特殊指令

選擇了使用的角色後，在對戰時只要同時按L2、R1、SELECT、△、○，就會進入神經衰弱的畫面；同樣地在對戰中同時按L2、R1、SELECT、×、□，就會變到完成神經衰弱的狀態。而在自由對戰模式時，同時按L2、R1、SELECT、△、○，就可以改變手上的配牌；假若同時按L2、R1、SELECT、□、×，就會立刻取得勝利。

## 球轉界



這是一隻有故事的波子機遊戲，玩者要從3名擁有不同彈珠能力的主角中，選取其中一人利用波子機遊戲去將魔王BALLBIN打倒；全GAME不但共分3層，還加入了打頭目的元素。

1. TECHNOSOFT
2. 95年3月31日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——






### 一開始就有5億分

在輸入密碼的畫面中，只要打入「KYUTENKA4S」便可在遊戲開始時擁有5億分了。

## VICTORY ZONE



一直以來，所有可在家庭遊戲機裏玩到的柏青哥彈珠遊戲，都只是利用2D平面來表達，而這隻遊戲則用上3D空間算式來計算出彈珠的軌跡，真實非常。另外，BGM是用上了篠原涼子及T-SQUARE等流行樂曲，玩上手時投入感大增。

1. SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
2. 95年3月31日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 2
6. 柏青哥控制器



### 變成追着彈珠的視點

只要在遊戲中同時按L1、L2、R1、R2，就可以將正常視點改變成追着彈珠後面的視點，再一次輸入這指令便可解除秘技。



## 柏青夫君－柏青哥園地大冒險－



由紅白機時代起已在日本大受歡迎的《柏青夫君》系列，這隻PS版和往常一樣，是以柏青哥大陸內發生的事為主題的、帶有RPG元素的柏青哥彈珠遊戲。

1. COCONUTS JAPAN
2. 95年4月14日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



### DEBUG MODE

在選項畫面中順序按R2、L1、R2、L1、△、□、START，如果聽到「BINGO！」便算成功進入DEBUG模式，除了擁有最多金錢和全部道具外，還可在遊戲裏使用3個隱藏指令，分別是在選擇彈珠店時，按住R1來作決定便立刻過關；在店內選擇彈珠機時按着R2來決定，便能立刻過關；最後是在抽獎時只要按住L1來按↑，那麼3或7都會是大獎。

## 金澤將棋'95



由電腦將棋選拔賽的三年霸冠軍金澤伸一郎所監督的將棋遊戲，與別不同的是可以選擇首次出現在遊戲界的「振飛車模式」，再加上將棋中至最高榮譽的「登龍戰」，可算是PS云云將棋遊戲中最豐富的一隻。

1. SETA
2. 95年4月21日
3. 7900日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



## ENTERTAINMENT雀莊THAT'S PON



由MAC機中大受歡迎的麻雀GAME《Mac PON》移植過來的PS版本，是一個絕對正統、極需要技術的麻雀遊戲。除了有五款不同的麻雀枱可供選擇外，麻雀牌用上實物圖片是GAME此的另一特色。

1. 翔泳社
2. 95年5月12日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 2
6. ——



### 與TOME對戰

完成「雀士PON」模式後，再一次選擇「雀士PON」模式，選擇對手時按住→來按○，便可和TOME對戰。

### 出現製作人員名單

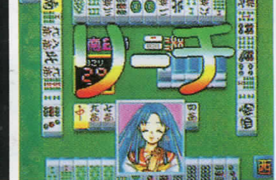
在標題畫面中只要按實SELECT大約5秒，便會出現製作人員的名單，這時若按×便可返回遊戲畫面。

## 女子高名人戰



以生產街機脱衣麻雀遊戲成名的日本物產，在PS上推出的原創正統麻雀。玩者要在四人麻雀的環境下把16名女子高校生擊敗，當然在PS的尺度下是沒有三級內容的；較特別的是電腦會因應玩者實力而改變打法的思考回路系統。

1. 日本物產
2. 95年5月26日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——

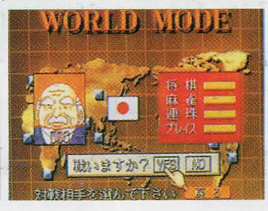



## GAME之達人



這一隻遊戲包含了將棋及麻雀等4種性質不同的桌上遊戲，玩者要以將它們制霸為目標，適合喜歡奕棋的靜態玩家。

1. SUNSOFT
2. 95年6月9日
3. 8900日圓
4. 2人
5. ——
6. 滑鼠




### 強力密碼×2

如果輸入密碼「23456789」來進行遊戲，那麼在世界模式便會以打敗11人的成績來玩，而在修行模式則會以將棋四段、連珠三段及普尼斯棋達人的身份來玩。另外，如果輸入「SUNSOFTQ」的話，便可在世界模式以打敗7人的成績來玩，而在修行模式則會以將棋、麻雀和普尼斯棋四段及連珠初段的身份來玩。

## UNIVERSAL VIRTUA PACHISURO必勝攻略法



多台人氣甚高的老虎機如FLIPPER 3、EVA X、ORIENTAL II等都會在這遊戲中以多邊形效果出現，除此以外還有對戰、總成績表、轉輪速度調整及練習模式等可選擇。

1. MAP JAPAN
2. 95年6月16日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 2
6. ——



## 麻雀巖流島



這隻由電腦界著名的COSMOS COMPUTER所制作的麻雀遊戲，特別之處是可以選擇和古今兩代名人對戰的「江戶模式」及「現代模式」，還有專為初心者而設的「指南模式」。





1. ASCII
2. 95年7月7日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——




## 永世名人



移植自日本個人電腦的將棋遊戲，設置預測對手下一步棋的機能，縮短了在對戰時所需要的時間，令到遊戲進行得更流暢；另外收錄了的江戶時代殘局，對將棋擁躉來説可算是恩物。

1. KONAMI
2. 95年9月8日
3. 5300日圓
4. 2人
5. 1
6. ——

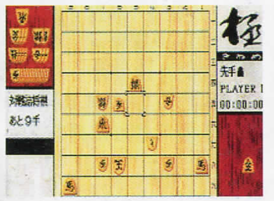


## 對局將棋「極」



另一隻移植自超難度的個人電腦將棋遊戲，當然PS版已經把難度調低了不少。這遊戲的賣點，除了「定跡指定機能」與「10秒將棋模式」外，就是那600條有關將棋的問題了。

1. LOG
2. 95年9月29日
3. 6800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——




## UNIVERSAL機完全解析PACHISURO模擬器



將UNIVERSAL公司的7款老虎機完全移植過來的模擬用遊戲，除了練習模式與實戰模式外，老虎機用語亦可在此尋。

1. FORUM/HUMAN
2. 95年9月29日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 2
6. ——




### 突然出來的對手比較畫面

先以實踐模式進行遊戲，結束後在成績評價畫面按住L1、L2、R1、R2來按○，這樣便能在店鋪關閉之前看到和對手的比較畫面。另外，如果按住L1、L2、R1、R2、SELECT來按○，便能看到和對手的全部比較畫面，再輸入一次就可看到下一位對手的比較畫面。

### 轉輪放大

先接上2P手掣，然後不論在那一個模式，只要同時按2P的L1、L2、R1、R2、○，便可把轉輪放大來看清楚，而再輸入指令一次便可還原。

## 井出洋介之麻雀家族



以全多邊形來繪畫角色的一隻麻雀遊戲，登場的八人為愛好打牌的一家人。整個遊戲最為特別的地方，是那個專為初心者而設的學習模式，當然以名人——井出洋介作為監督會給人更大的信心。

1. SETA
2. 95年11月3日
3. 6500日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



## 戰略將棋



梯形視點多邊形將棋遊戲一隻，玩者除了可選取合共57盤殘局來和電腦對戰，以打敗全日本各地的棋手代表作目標的「天下統一模式」也是這遊戲的賣點之一；較弱的是電腦的思考時間太長。

1. EAV
2. 95年11月17日
3. 6800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



## AI將棋



在這隻與電腦對戰的將棋遊戲中，玩者可以自由設定電腦的4個階段思考速度。最快一級的確非常迅速，可是思考範疇不夠慎密；相反地最慢一級則是非常強橫。

1. SOFTBANK
2. 95年11月22日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 3
6. ——




### 必定勝出

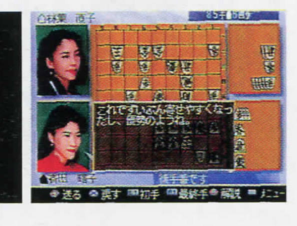
在對COM戰中，只要在輸掉前立刻改變下棋的先後次序便可。

## 將棋 女流名人位戰



以女性棋手為主題的將棋移植作品，不但收錄了日本第21屆女子名人戰的全部棋局，還加入了她們30人的個人資料集，實在是將棋入門者的一個選擇。

1. SETA
2. 95年12月8日
3. 8500日圓
4. 2人
5. 1
6. ——





## 蘋果棋世界2

© TSUKUDA ORIGINAL

一隻次世代的蘋果棋遊戲—棋盤與棋子是用多邊形做成的。玩者的對手是來自各個年代的歷史人物，而在奕棋過程中是會不斷説話來擾亂你的集中力。

1. TSUKUDA ORIGINAL
2. 95年12月8日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



## 祇園花

© 1995 NIHON BUSSAN CO.,LTD.

這一隻以日本傳統花札為題材的遊戲，除用上了Q版的人物作角色外，其學習模式可算是比較與別不同的特色，適合初心者。

1. 日本物產
2. 95年12月15日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 1
6. ——



## 鐵道王'96~去吧大富翁！

© ORIGINAL GAME PRODUCED BY dB-SOFT 1987 © ATLUS 1995

類似大富翁玩法的鐵道棋盤遊戲，是人氣作《桃太郎電鐵》的啟蒙作品《鐵道王》的次世代版本。和《桃鐵》不同的是，起碼沒有那些變態非常的貧乏神來騷擾你。

1. ATLUS
2. 95年12月15日
3. 5800日圓
4. 4人
5. 2
6. MULTI-TAP



### 隨時結束遊戲

當輪到自己行時，在骰子搖動中同時按←及SELECT，這樣便會出現確定結束的訊息，只要按○便可結束遊戲。

## NAMCO麻雀

© NAMCO

NAMCO在PS的第一隻麻雀遊戲，全部過程均以多邊形來表達，充滿真實感。這隻正統麻雀遊戲一共有三種模式：自由對戰模式、聯賽模式及訓練模式可選擇。

1. NAMCO
2. 96年1月1日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——

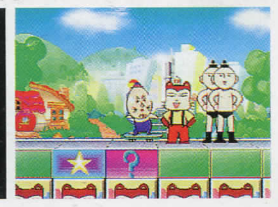


## 熊與豬太郎

© 中川勇海・小學館・富士電視・DEAN
© 1995 小學館 PRODUCTION

移植自在日本頗受歡迎漫畫，玩法類似飛行棋的一隻棋盤遊戲，多重路徑令遊戲複雜了不少，不過由於用上了很多原作元素，因此對這套漫畫不感興趣的玩家們可能會覺得很無聊。

1. 小學館PRODUCTION
2. 96年1月13日
3. 5800日圓
4. 4人
5. ——
6. MULTI-TAP



## 鬥牌傳

© 福本伸行 / 竹書房 © MICRONET 1996

移植自同名漫畫的麻雀遊戲，玩者可以選擇以出老千為著名的故事主角赤木繁，依照原著進行遊戲的「赤木MODE」與及自由選擇對象的「自由對戰MODE」。

1. MICRONET
2. 96年1月19日
3. 4980日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



### 選擇播片

在標題畫面順序按L1、L2及R1，最後按住R2和↑來按START，那麼便會出現選擇播片的畫面：用↑及↓來作選擇，START是開始播片。

## 古典圍棋 四神之卷

© 1996 VAP INC.

以《三國志》遊戲作背景的圍棋，玩者要將各個殘局攻破，而每場戰事(棋局)的勝負會令自軍的兵力有所影響；遊戲的對象是中級者以上的棋手。

1. VAP
2. 96年2月2日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



## SANKYO FEVER實機模擬

© 1996 株式會社 TEN 研究所 / SANKYO / JAPAN VISTEC

這一隻是以生產柏青哥著名的廠商SANKYO，其關連會社TEN研究所開發的彈珠機模擬遊戲，是和該廠同期發售的柏青哥機一樣款式的，玩者可以在家中操熟後，才去柏青哥店去打真機。

1. TEN研究所
2. 96年3月8日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 1
6. 柏青哥控制器







## DX人生遊戲



來自經典的桌上遊戲，今集是由曾在超任及GB推出《人生遊戲》的TAKARA推出的次世代版本。遊戲的玩法是以轉輪盤來決定所需要行的步數，在途中會遭遇到特殊事件，要以玩者這時的能力值來決定結果。

1. TAKARA
2. 96年3月22日
3. 5800日圓
4. 4人
5. 2
6. MULTI-TAP



## 宇宙豪商傳 爆裂商人



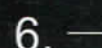
大富翁的宇宙化版本，玩法是《桃太郎電鐵》形式，玩者需要從宇宙政府處取得運輸貨物的工作，藉以賺取大量金錢。遊戲途中所遭遇到的事件頗多，例如太空船的引擎損壞、發現寶藏地圖及碰上怪獸等等。

1. ASTEC21
2. 96年3月22日
3. 5800日圓
4. 4人
5. 2
6. MULTI-TAP



### 隱藏角色

在標題畫面按住SELECT來按R1九次、×二次及START，如果聽到效果音就算成功，只要在選人畫面時把游標移到畫面的最右方，就能選用隱藏角色HONEY。



## 戀戀物語



玩者為了要取得黃金之花札牌及成為「風鳥花月流」第十五代的繼承人，因而向各對手作出花札牌的挑戰。不過，你需要費點時間和精神，才能在AVG模式中找到對戰的人。

1. I'MAX
2. 96年5月10日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. ——



## 鐵球~TRUE PINBALL~



模擬真實波子機的遊戲，今次收錄了BABE、EXTREME、L&J和VIKINGS四部機，由於是在次世代主機推出，色彩豐富之餘像真感也很高，愛玩波子機的玩家應該會喜歡的。

1. GAGA COMMUNICATION
2. 96年5月31日
3. 5800日圓
4. 1人
5. ——
6. ——

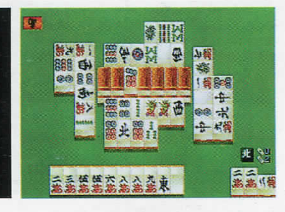


## 麻雀戰術



由職業雀士安藤滿做主講的麻雀教室遊戲，玩者可從講義模式中學到安藤氏花上30年鑽研出來的「亞空間殺法」技術，對日本麻雀有興趣的玩家可以藉此遊戲作參考。

1. 童
2. 96年6月14日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. MEM

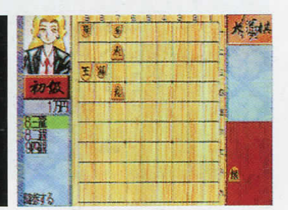


## 極大道棋



和一般將棋相比，這隻遊戲有較特別的「大道棋」模式，玩者要在對局中獲得勝利來賺取獎金，繼而進級到和實力更高的棋手對戰。

1. 每日COMMUNICATIONS
2. 96年6月21日
3. 5800日圓
4. 1人
5. 1
6. MEM



## 井出洋介名人之新實戰麻雀



當年曾推出紅白機版的麻雀遊戲續篇，依然是由井出洋介監修。今次玩者可選擇在10年內取得職業雀士銜頭的「放浪記」模式、以勝出5大麻雀大會的TITLE戰模式及普通的自由對戰模式。

1. CAPCOM
2. 96年6月28日
3. 4800日圓
4. 1人
5. 16. ——
6. MEM



## PS小知識：改機的歷史

PS玩翻版碟的歷史，輾轉已到達了由以前用開機碟讀密碼，到今時今日內置IC來解碼，可算是「道高一尺，魔高一丈」，不管SONY如何去想對策，翻版商人總能找到方法去破解。筆者在這裏並非向大家鼓吹玩翻版的好處或壞處，只是想向大家說說玩翻版碟的歷史演進。首先最初代的PS主機（SCPH 1000）由於沒有甚麼保護，所以能夠以先開機讀原裝碟密碼，然後換翻版碟來玩。到後來第二代藍盒機（廢除獨立S端子，SCPH 3000）推出，因為在底板及BIOS上經過改良，所以用上述方法已不可玩到所有翻版碟了，直到後來FIGHTING BOX（SCPH 3500）與現在的最新版主機（SCPH 5000），就要在主機板上裝上一粒儲有解碼用IC，才能玩到翻版碟。這種解碼用的IC有很多不同種類，不過這種辨法雖然可直接讀碟，可是在玩原裝遊戲時便有機會出現HOLD機情況。




SEGA SATURN


TM

# 世嘉32 BIT主機 SEGA SATURN全面剖析

**SEGA SATURN（以下簡稱為SS）是以業務用基板「SYSTEM 32」為開發基礎的，這正好反映了它裝置兩枚VIDEO PROCESSOR（影像處理器）用來分擔圖像上的處理工作，以及裝備了專門處理音響部分CPU的目的。這樣，各處理器都能經常發揮最大能力，不管是應付2D或3D遊戲，或者是作為一部多媒體主機，都能夠均衡地對應得到。**

## SS的來源

SS是世嘉企業（SEGA ENTERPRISES）所開發的第6部家庭遊戲機，是繼SG 1000、MARK II、MARK III、MASTER SYSTEM、MEGA DRIVE後的第6代，因此便利用了太陽系第6個行星——土星（SATURN）來命名。

## SS的設計構思

根據在MEGA DRIVE這幾年所得的經驗，SS主機機能當然是向着增加最多顯示顏色、角色數目及大小等能力發展，但是其中最重要的項目有以下3點：

**（1）實現利用多邊形製成的3D-CG；**

**（2）製造一個能夠將業務用遊戲移植到家用版本的平台；**

**（3）能夠播放充滿動感的動畫。**



■MOVIE CARD是安裝在SS背部左下方的空位裏

考慮到業務用遊戲的移植性，SS是以世嘉業務用遊戲基板SYSTEM 32作基礎來開發的。SYSTEM 32最初推出市面在1990年，是當時第一部業務用32 BIT遊戲機，將以往只能在《AFTER BURNER》、《GALAXY FORCE》等大型機體中實現的雙格暫儲器（DOUBLE FRAME BUFFER）、角色與捲軸的放大縮小機能、32000色的多色數顯示（HI-COLOUR）變成可能的先進底板。

由於SS的開發人員大多曾參與SYSTEM 32的開發，故此能充分利用當時的知識來設計。而且，不只是以往的2D平面遊戲，更採用了和SS同時開發的業務用基板MODEL 1（《VIRTUA RACING》、《VIRTUA FIGHTER》等）和較高級的MODEL 2（《DAYTONA USA》、《VIRTUA FIGHTER 2》、《VIRTUA COP》等）的結構，令3D多邊形能夠在SS上出現。

另一方面，SS開發人員所考慮到的，便是舊有遊戲機所沒有的播放動畫機能。檢討過現存的多種播片制式，考慮到動畫壓縮比率、畫面質素、國際標準以及未來發展性等因素後，世嘉決定使用當時仍在籌劃階段的MPEG制式。




■正面側視圖

# SS的內部結構

SS的系統結構大致可分為主系統及CD副系統。CD副系統所負責的是控制CD操作、管理CD暫存器與及處理播放MPEG制式動畫等，而主系統則負責處理和CD與MPEG等有關部分以外的各種運算程序、畫面處理和音響效果等。

## 兩枚相等的CPU

SS使用了兩枚由日立HITACHI所生產的32-BIT RISC（簡易指令群電腦REDUCED INSTRUCTION SET COMPUTER）CPU——SH2作為中央處理器。它的工作記憶量是2M BYTE，而因為使用了同步DRAM，令到它可以28.7MHZ的速度來運作。這兩枚SH 2的運算能力極為強大，內部更設置了類似DSP的運算器，而且由於機能完全相同的關係，因此可任意選擇由哪部分來分擔座標計算、Z-SORT及資料擴張的處理。舉個例子，在對戰遊戲中，SS這雙CPU特性既可各自處理PLAYER 1及PLAYER 2的資料，也可將一枚SH2當作為中央處理器，另一枚則用作副處理器。

## 以兩枚VDP分擔工作

SS使用了兩枚畫像處理器（VIDEO PROCESSOR）來處理畫面顯示，分別是負責處理角色與多邊形的VDP1，以及負責畫面捲軸的VDP2。

VDP1與VDP2分別配備了1M BYTE及0.5M BYTE的VRAM（VIDEO RAM影像隨機存取記憶體），這容量足以應付像SH2這類高速運行CPU的運算能力。只要先在VRAM上寫入VDP所使用的程序和資料，當CPU發出命令，VDP便可快速地顯示處理完畢的畫面。因此，在VDP顯示畫面之際，CPU已完成下一格畫面的座標變換，因此便能在同一畫面上顯示許多多邊形，做成PIPE LINE的效果。

另一方面，由於SS使用了兩顆不同的處理器來應付多邊形角色和捲軸，因此即使用上了多重捲軸背景，也不會改變畫面上所顯示的多邊形數目。此外，專門負責處理捲軸效果的VDP2，能夠解決使用多邊形背景時所發生的不順暢效果，例如在射擊遊戲或是橫向動作遊戲中，不單能顯示5款加了各種效果的捲軸面，同時亦能顯示多款多邊形角色，而保持畫面的高質素。

## 獨立的3D聲音處理

一直以來，世嘉的業務用遊戲機以及MEGA DRIVE的音響部分，都是使用獨立的CPU，目的是為了分開處理聲音部分和影像部分，務求到即使增加了影像部分的工作量，也不會令聲音延遲或中斷。SS的聲音處理器所使用的是MOTOROLLA的68000晶片，音響記憶量為0.5M BYTE。

這枚CPU負責控制及播放PCM音源與FM音源。在PCM音源SS可輸出最多32條頻道、其周波數為44.1 KHZ（即CD質素）的聲音，而FM音源則最多可輸出8條頻道，當然PCM和FM可以混合起來使用。由於在聲音處理器內加上了DSP晶片，因此BGM（PCM）與遊戲本身的聲音（FM）可以混合出不同的聲音，例如在賽車遊戲裏，可以同時使用收錄自音樂廳內回音的BGM及隧道內回音的遊戲音效，加強回音的效果。另外，這枚DSP晶片也可播放出3D音響等特殊效果，只要把聲音來源設定在玩者後頭部的位置，就可表現出如敵車從後逼近的情況，增加遊戲的臨場感。

## 使用DMA的系統控制器

系統控制器是用來控制整個系統命令及資料的流動情況，它擁有當CPU正在處理其他資料時，把來自CD或盒帶的資料有效率地以DMA（DIRECT MEMORY ACCESS）的形式直接地傳送到主記憶區、VRAM及聲音記憶區等的機能。系統控制器內是設置了作陣列計算的DSP晶片，可在座標變換運算及CG運算上發揮威力。另一方面，系統控制器所管理的還有音樂CD與CD-G播放用軟件和IPL的0.5 M BYTE ROM、記憶用的32K BYTE RAM以及盒帶插槽。

## 擴張插槽可作通信對應

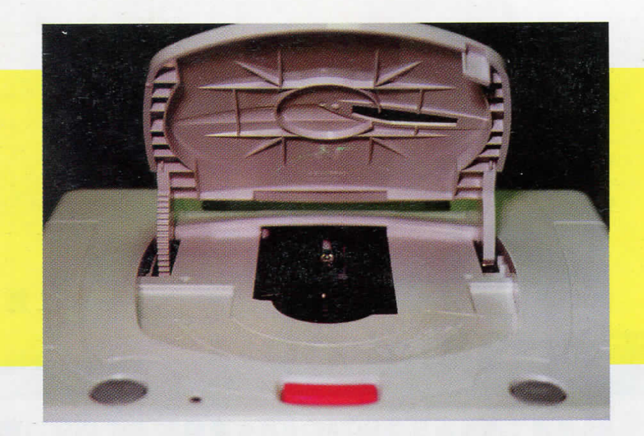
盒帶插槽除了對應增加主機記憶的擴張用「POWER MEMORY」外，這插槽還預定可用於其他機能上的擴張，其中以ROM盒帶軟件最為顯然易見，例子是與SNK共同開發、在《拳皇'95》上所使用的「TWIN ADVANCED ROM SYSTEM」，還有是在96年7月發表、將會在同年9月發售《REAL BOUT餓狼傳説》所使用的RAM盒帶「擴張RAM CARTRIDGE SYSTEM」。另外可對應此插槽的有「SEGA SATURN MODEM」、家中使用SEGA作業務用通信卡拉OK的「PLOROG21」等。

# CD部分的副處理器

在CD副系統裏是裝置了有別於SS主機CPU、同樣是由日立所生產的32 BIT RISC CPU「SH 1」，這設計令CD系統更為聰明。CD副系統的管理全都經由這副CPU負責，所以只要當主CPU發出命令，就能進行控制光碟機、讀入CD資料、管理CD暫存區內記憶以及控制MPEG影像和聲音等操作。

CD暫存區備有0.5 M BYTE的記憶體，如果想從CD取出程式，只要指定適當的參數，程式便會自動讀進CD暫存區裏，亦可同時讀入多個檔案。因為這個理由，在遊戲進行時如果預先從CD中讀入一些下一版的資料，那就毋需等待讀碟時間而開始下一版。

另外，SS所推出的作為MPEG播放解碼器的「MOVIE CARD」，經接駁後可利用SS來播放VIDEO CD VER 2.0，亦可在遊戲中出現高質素音效的全畫面流暢動畫。這一張MOVIE CARD的控制亦是由副CPU執行，因此只要主CPU發出命令就可立即播放動畫，而MOVIE CARD更有着各種如後所述的，特別為遊戲而設的機能。



■CD-ROM部件

如上所述，SS內由於有專用的處理器來處理運算、角色、捲軸、音效、CD、MPEG等部件的運作，故此可在不加重主CPU負擔的情況下，根據所發出的指示而作出同步動作。因為是各自獨立運作的關係，萬一某部分的工作量增加，其他部分也能夠在不受影響的情況下繼續穩定地運作。

# SS的描繪機能

SS的影像處理器包括了VDP1和VDP2，而VDP1除了擁有和MEGA DRIVE相同的角色定形處理機能外，還可作獨立及合併縱橫兩軸的角色擴縮描繪機能。

另外，只要定義了4個頂點的三維座標，就能描繪任何形狀的四角多邊形，而多邊形可以選擇鋪上了材質（TEXTURE）的「附有材質多邊形」，及沒有材質的「單色多邊形」，還有由4條單色的線所描繪而成的四邊形「POLYLINE」。

VDP1更可設定陰影位置。在多邊形的4個頂點分別使用不同顏色，並在各頂點之間產生漸變效果，便會有曲面似的感覺。另外，不單止多邊形，就算是POLYLINE、單線甚至角色也可加上陰影。

至於VDP2，它除了有4塊能作擴大縮小的通常捲軸面外，還有能同時令X軸、Y軸、Z軸旋轉的回轉捲軸面，亦可在電視畫面上作垂直的「畫面軸」回轉。

幾乎所有的回轉運算，都是由影像處理器根據指定的參數而實行，故此可作出各種回轉顯示而對CPU的負擔不大；另外由於能夠在畫面上對每點作出不同程度的運算，因此可以顯示扭曲的畫面。

總括來說，只要能充分利用VDP1及VDP2的機能，就可以顯示出單靠多邊形所無法構成的有深度多元化遊戲畫面。

# SS的動畫播放機能

SS即使不採用處理動畫的專用晶片，只利用CPU對畫像的處理能力，也能播放全畫面、全彩色的動畫。在各種毋需特別硬件附助的播放動畫軟件之中，CINEPAK最先被用於《CLOCKWORK KNIGHT》及《GALE RACER》等多款遊戲中，而CINEPAK是能夠顯示每秒15格的動畫。可是，一般人仍認為SS的動畫能力不足，畫面較爛。為此，世嘉亦不斷研究一些特殊技術，希望能夠將播放片段的格數增加至每秒30格，令動作更暢順，畫面質素更高。

1995年12月，世嘉就率先在他們旗下的重頭作《VIRTUA FIGHTER 2》中引入了新的動畫制式——TRUE MOTION。這種制式雖然仍是每秒15格，但畫質就好很多，爛畫面的情況亦得到大大的改善。而其他廠商採用了TRUE MOTION技術的例子就有GAME ART的《GUN GRIFFON》和KONAMI的《心跳回憶》。

當然，如果利用了對應MPEG制式的硬件式擴張「MOVIE CARD」，SS的播放動畫能力可大為提升，除了可顯示全動感、全畫面、全彩色動畫外，還可顯示704 × 480點的全彩色的靜止畫。另外，SS的基本理念是「播放動畫」，因此SS的MPEG也擁有專為遊戲至設的各種附加功能。

首先可舉出的特徵是MPEG畫像背景透明化機能。利用這種機能，可以把MPEG影像重疊在角色及捲軸上顯示出來。

另一方面，VIDEO CD原本只支援標準速度的資料傳送率，但在SS上則連兩倍速也能對應，因此便可減低動畫壓縮比率來提高畫面質素，雖然播放時間減半，但能夠大大提高畫質。

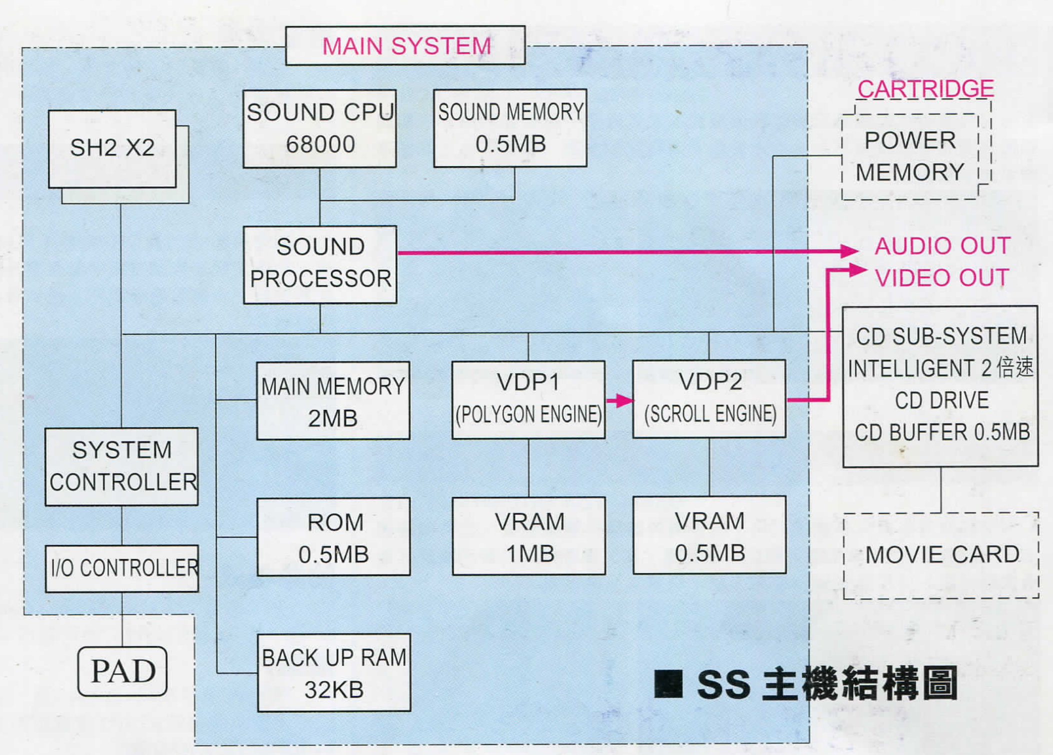
不單如此，SS更可令MPEG影像產生擴大、縮小、回轉、馬賽克（MOSAIC）、變朦（BLUR）、淡入、淡出及材質貼圖等特殊效果，而播放VIDEO CD也能使用這些機能。

總括來說，只要活用副CPU與CD暫存記憶來預先讀取MPEG資料的話，就可隨時在短時間內播放動畫，減去不必要的讀碟時間。

本來，世嘉是打算推廣對應MOVIE CARD的遊戲的，而ACCLAIM JAPAN亦率先於1995年10月宣布以這種制式推出新遊戲《VIRTUAL PHOTO STUDIO》，可是後來這計劃被擱

置了。相反，GAME ART在1996年3月推出的《GUN GRIFFON》就成為了率先引入雙制式對應MOVIE CARD的遊戲，而96年下半年VICTOR推出的《灣岸DEAD HEAT＋真實調校》亦宣稱會引入這種制式。

此外，1996年7月，CSK總合研究所亦宣布會為SS開發一種毋需硬件就能播放MPEG動畫的軟件解碼器「MPEG Sofdec」，雖然這種解碼器仍在開發階段，而該廠亦未公布首隻有該解碼器的遊戲會在何時推出，大家仍難以估計這種軟件式解碼器的效能如何，但這明顯表示各方對SS的動畫播放機能相當重視。




■ SS主機結構圖

## SS機能一覽表

| | | |
|---|---|---|
| 處理器 | 主系統 | SH2（28.7MHz）×2 |
| | 聲音 | 68000（11.3MHz） |
| 記憶體 | 運作用記憶體 | 16Mbit |
| | 影像用記憶體 | 12Mbit |
| | 音響用記憶體 | 4Mbit |
| | CD暫存區 | 4Mbit |
| | IPL ROM | 4Mbit |
| | 儲存用記憶體 | 256Kbit |
| 畫面 | 解像度 | 最大為704×480點 |
| | 同時顯示顏色數目 | 16.7M色（24 BIT COLOUR） |
| | 色盤顯示顏色數目 | 2048色 |
| | 角色顯示能力 | 擴大、縮小、變形 |
| 捲軸 | 捲軸顯示 | 最多5層 |
| | 正常捲軸 | 4層 |
| | 回轉捲軸 | 2層 |
| | 視窗面 | 2層 |
| | 特殊機能 | 橫向線性捲軸 |
| | | 縱向塊面捲軸 |
| | | 擴大縮小 |
| CG | 多邊形 | 專用硬件 |
| | 特殊機能 | POLYLINE、MESH、半透明效果 |
| | | 平面陰影 |
| | | 漸變陰影 |
| 聲音 | PCM音源／FM音源 | 32CH AUDIO DSP |
| CD | 光碟機 | 智慧型2倍速 |
| 附件 | MOVIE CARD | 對應VCD PLAYBACK CONTROL |



■舊版灰機與新版白機手掣

## 與街機及電腦同步發展

由於SS是參照業務用基板而設計的，因此便同時衍生了一款和SS機能相近、名為ST-V（泰坦）的業務用遊戲系統。ST-V系統與SNK的NEO GEO MVS業務用基板系統原理相似，同樣是可完全移植所推出的業務用遊戲，或將它改良至更高的質素，而最好的例子便是ST-V系統的頭炮作《GOLDEN AXE THE DUEL》與《水滸演武》。從另一角度看，以同樣的成本去開發2款遊戲（業務用版、家用版），在這競爭激烈的業界來說是可以理解的。

另外，和其他媒體作融合發展方面，世嘉已推出對應用在電腦上的3D圖像處理晶片nV1的遊戲《VIRTUA FIGHTER REMIX》。這種PC/AT互換機所使用的內置擴展卡，可以更廉價地提供SS遊戲的使用環境，令市場普及率增加。

總結來說，SS的發展目標不是一般2D射擊及動作遊戲，而是創造出以《VIRTUA》系列為首的高質素3D多邊形遊戲、將音響與影像發揮至極限的新類型次世代遊戲，以及成為一部真正的多媒體主機。



ACTION GAME

## TAMA

© 1994 TIME WARNER INTERACTIVE

以兒童時代的鐵珠玩意改變而成的次世代遊戲，玩者要利用十字掣將模擬真實環境的滾珠平台，作出各個不同角度的擺動，令到平台上的鐵珠得以滾到終點去。

1. TIME WARNER INTERACTIVE
2. 94年11月22日
3. 5800日圓
4. 1人
5. ——
6. 全年齡




## CLOCKWORK KNIGHT大冒險 上卷

© 1994 SEGA ENTERPRISES LTD.

全遊戲裏所有元件都是利用了由多邊形製成的電腦圖象，主角時鐘騎士·比巴魯卓3世本身是要上鍊的木偶玩具，為了要將敵人打敗而展開其冒險旅程，是一隻不論意識與畫面上都十分漫畫化的遊戲。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 94年12月9日
3. 4800日圓
4. 1人
5. ——
6. 全年齡



### 增加主角隻數

在標題畫面順序輸入↑1次、→9次、↓6次、←7次、Z、X、Y、Y、Y及Z，開始遊戲時主角便會增加至999隻。

### 選關

在標題畫面順序輸入←、↑、→、↓、↓、→、→、↑、R，就可以十字掣的↑和↓來選關。接着，如果輸入←、→、→、↑、→、→、↑、↓、→、→、↑、R，就能直接打最後頭目。

### 隱藏BONUS

在STAGE 2-2裏，只要能在30秒內過關，就可獲得額外的100萬分BONUS。

## 輝水晶傳說

© 1995 SEGA ENTERPRISES LTD.

畫面美麗的橫向動作遊戲，玩者要控制主角阿斯杜在夢幻般的世界去冒險，為了取得寶石而把妨礙着的敵人打倒，至於利用地面拾到的物品向敵人攻擊的設計十分特別。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年4月28日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. 全年齡



### SECRET模式與便利指令

先接上2P手掣，然後在OPTION畫面順序輸入2P的←、→、←、→、↑、↓、L、R、START，就可進入主角增加至99人的隱藏SECRET模式。接着，在標題畫面順序按1P的↑、↓、←、→、L、R、A、Y、C、Z、B及X便可選關。另外，在SECRET模式中只要在遊戲進行時按暫停，然後以1P手掣輸入下表指令，就能獲得各種不同的功能。

| | |
|---|---|
| 無敵 | ↑、Y、←、A、↓、B、→、C |
| 隨時回復體力 | ↓、R、↑、L、X、A、Y、B、C、→、← |
| 自殺 | L、A、R、C、B |

### 隱藏道具

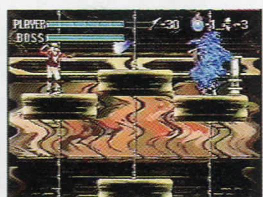
在第1關幫助了鳥兒後，稍為向前行並且向地面攻擊，就會出現將相性能量增至最大值的隱藏道具。

## 新·忍傳

© SEGA ENTERPRISES LTD.

業務用及MEGA DRIVE的人氣ACT《忍SHINOBI》系列的SS最新版本，利用了實寫素描技術令動作更為流暢。遊戲的基本系統大同小異，玩者要控制一名擁有超級戰鬥力的忍者把惡黨消滅，難度和以往一樣同樣是那麼高。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年6月23日
3. 4800日圓
4. 1人
5. ——
6. 18歲以上推獎




### 超難模式

在標題畫面中把游標移到「GAME START」上，然後順序輸入A、B、C、B、A和START，就可進行只有一格能源的超難模式。

### 選關

暫停時順序按A、B、A、B、C，在畫面下方便會出現一個數字，以十字掣選擇後按START便會跳到那一關去。

### 一開始便有99隻

在標題畫面中把浮標移到「GAME START」上，然後順序輸入A、Z、B、Y、C、X、START，遊戲開始時便會有99人。

### 999個飛鏢

在OPTION畫面裏，只要按住L和R來按C、A、B，便可將飛鏢增加至999個。

### 播片模式

當遊戲起動後，在開場動畫播放時順序按C、X、B、Y、A、Z、START，就可看到遊戲中的所有片段。

## 熱血親子

© TECHNO SOFT

這是一隻《FINAL FIGHT》式的橫向動作遊戲，總共有3名角色可以選用，操作上十分簡單，可以按一個掣便使出必殺技。由於可在同一畫面上出現超過20名敵人，因此玩上手會感到十分豪快。

1. TECHNO SOFT
2. 95年7月21日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. 全年齡

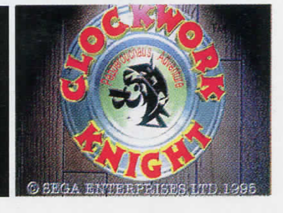


## CLOCKWORK KNIGHT大冒險 下卷

© SEGA ENTERPRISES LTD.

上集發售半年後所推出的續篇，遊戲的基本系統並沒有改變，但大幅度強化了的開場畫面與音效等，整體來説較上卷的表現為佳。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年7月28日
3. 4800日圓
4. 1人
5. ——
6. 全年齡



### 操作頭目角色

先接上2P手掣進行遊戲，接着玩到第1關的頭目所在處，當它在畫面深處伸手出來時按2P的←、→，然後快速地同時按→、B和C，就可用2P手掣操作頭目。另外，在第2關頭目處，當它變化成猩猩形態、舉起手並大叫3聲時，立刻按2P的START便可用2P手掣操作頭目。下表是兩名頭目的操作方法。

| 第1關頭目 | |
|---|---|
| ←、→ | 左右移動 |
| ↑、↓ | 後前移動 |
| Z、C | 上下移動 |
| A、B、Y、L、R | 不同的效果音 |
| X | 背景光暗的變化 |
| START | 回復原狀 |

| 第2關頭目 |
|---|
| C 跳 ←、→改變向着的方向 |
| A 敲打胸部 |
| B (靠近主角) 投技 (練習模式不可) |

### 增加主角隻數

在選擇遊戲模式的畫面中，順序輸入→、↑、←、↓、→、↓、→、↑、←、↓、→、↓，這樣在畫面下方便會出現999這個數字，只要按START便能以999人來進行遊戲。

### 選關

在選擇遊戲模式的畫面中，順序輸入→、↑、←、↑、→、↑、↓、↑、←、↑、←、↑，這樣在畫面下方便會出現一個數字，以十字掣和X選擇後按START便可跳到所選的關數去。

### 立即可看爆機畫面

在選擇遊戲模式的畫面中，順序輸入→、↑、←、↑、↓、↑、→、←、↑、→、←、↓，這樣在畫面的中央下方便會出現ENDING字樣，只要按START便可看到爆機畫面。

### 隱藏BONUS

在STAGE 2-2裏，只要能在30秒內過關，就可獲得額外的100萬分BONUS。

## STEAMGEAR MASH



利用了45度角斜向視點(QUARTER VIEW)充滿射擊要素的動作遊戲，玩者要控制以蒸氣啟動的可愛機械人馬殊，從惡之帝王加殊手中救回博士的女兒美娜，而可以使用的武器有很多種。

1. TAKARA
2. 95年9月29日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡




## THUNDER STORM & ROAD BLASTER



移植自12年前非常受歡迎的街機LD遊戲，現在登陸擁有強勁機能的SS。這兩隻遊戲分別是以駕駛超高速戰鬥直升機與敵方作戰，以及為要替死去的妻子報仇而追捕飛車黨為題材。

1. ECSECO
2. 95年10月20日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 軟盤
6. 全年齡

### 選關與無敵

不管在哪個遊戲，先在OPTION中設定PLAYER為5，然後在FREE CUSTOMIZE一欄中設定下列項目：GRAPHIC MODE=ARCADE；SOUND MODE及POINT SYSTEM=SATURN；SUBTITLE、RANDOM STAGE及CONTINUE=OFF；SCREEN FLIP=EVERY。最後只要在標題畫面同時按X、Y、Z便可選關與設定無敵模式。

## RAYMAN



法國出品的橫向動作遊戲，玩者要控制RAYMAN在合共6版的色彩豔麗世界中，把最大敵人MR.BLACK打倒，途中會遇到不少敵人，陷阱亦相當多變化，這要考考玩者的功力。

1. UBI SOFT
2. 95年11月17日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



### 令PAUSE消失

在暫停時只要同時按B和C，就可令畫面上的PAUSE字樣消失。

## BUG！



主角BUG為了要把被捉走了的蜘蛛同伴救回，因而在夢幻般的世界裏進行冒險。遊戲基本上是一隻橫向ACT，不過由於它加入了畫面深淺度的元素，令遊戲性及難度增加不少。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年12月8日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



## CLOCKWORK KNIGHT福袋



把《CLOCKWORK KNIGHT》上下兩卷輯錄在一起的特惠套裝，遊戲方面和前兩作完全一樣，並加入了有關遊戲的「首領匯演」和「電影匯演」模式。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年12月15日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



### 選擇與頭目對戰

在頭目角色匯演模式裏，順序輸入X5次、Y7次、Z5次，這樣在標題畫面便會出現頭目們的名稱，以十字掣選擇後按START便可和該頭目對戰。

## 機動戰士高達



以電影版《機動戰士高達》為題材的ACT，不像PS版而是一隻橫向動作遊戲，加入前後戰線令立體感大大加強，遊戲畫面中的CG和重新繪畫的動畫片段可令人感到製作人的誠意，唯難度一般。

1. BANDAI
2. 95年12月22日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡





ACTION GAME

### 選關

不論遊戲的難度，只要打爆機八次，然後在標題畫面順序輸入A、Y、C、B，畫面上就會出現選關的顯示。

### 播片模式

先要打爆機一次，然後在標題畫面順序輸入A、X、B、Z、C，這樣畫面上便會新增一項MOVIE SELECT的功能，只要以十字掣和C便能選擇觀看在遊戲裏播放過的片段。

### 遊戲開發人員文字消失

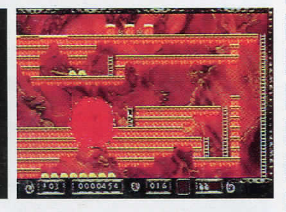
在爆機畫面出現時，只要順序按A、X、B、Y就能令遊戲開發人員的文字消失，而再輸入一次這指令就可使文字重現。

## LODE RUNNER LEGEND RETURNS

© DOUGLAS E.SMITH/PRESAGE SOFTWARE DEVELOPMENT COMPANY

10年前瘋靡一時的名作，玩者要一面避開敵人，一面取得畫面中的寶物來過版。在《RETURNS》中除了有150個版圖外，還可以由玩者自製新的版圖。

1. PATORA
2. 96年3月8日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡



### 增加分數

當把畫面內的寶物取得七七八八時，只要先儲存資料，然後再把DATA讀回，就可返回剛才的畫面，重新拿取寶物增加分數。

### HI-SCORE畫面

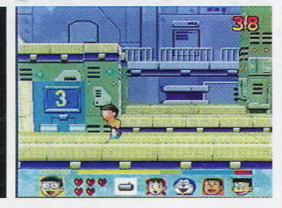
在標題畫面選擇遊戲模式時，只要按B便會出現最高分數的成績統計。

## 叮噹之大雄與復活之星

© 藤子 / 小學館 / 朝日電視台 / EPOCH

以未知的惑星為舞台，叮噹與大雄等人再一次進行大冒險，遊戲畫面中的CG相當不俗，全部共有25種道具登場，而選擇不同的道具會對以後所玩的版數有所影響。

1. EPOCH 社
2. 96年3月15日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡

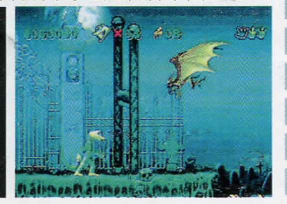


## GEX

© CRYSTAL DYNAMICS

移稙自3DO的動作遊戲，玩者操作的是一隻蜥蜴，而舞台則是在奇異的電視世界，是一隻典型美式動作遊戲，但舞台出奇地充滿着中國色彩。

1. BMG VICTOR
2. 96年3月29日
3. 5800日圓
4. 1人
5. ——
6. 全年齡



## 洛克人X3

© CAPCOM CO.,LTD.

《洛克人》系列第15作，相比起超任SS版除加插了開場及途中的片段，畫面上所使用的色數與捲軸效果均做得較好，是未玩過原版的人的一個選擇。

1. CAPCOM
2. 96年4月26日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



### 取得電光劍

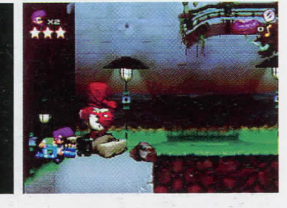
先完成序章以外的兩關，然後把在第2、第5或第6舞台出現的VAVA MK-II破壞，接着便到ドップラー舞台的B區，和ZERO交換後由它去打敗中頭目莫斯基達斯，最後洛克人X便可從ZERO處取得最強威力的電光劍。

## JOHNNY BAZOOKA

© U.S.GOLD / ARC DEVELOPMENTS / SOFT VISION INTERNATIONAL

手持着結他型槍械武器的主角尊尼，在遊戲內的5個世界進行冒險，目的是要打倒地獄的支配者。遊戲充滿了英式作風，CG畫面相當華麗。

1. SOFT VISION INTERNATIONAL
2. 96年4月26日
3. 6800日圓
4. 1人
5. ——
6. 全年齡



### 超級密碼

先在OPTION畫面裏選擇PASSWORD一項，然後輸入「TAEHC」，就可增加主角至25隻，並且在暫停時按START便可跳關。

## 慶應遊擊隊 活劇編

© VICTOR 1996

MEGA-CD版《慶應遊擊隊》的續編，是SS較少有的橫向動作遊戲，除角色造型可愛外，動作流暢之餘畫面也很漂亮，另外遊戲本身亦有不少像STG等其他遊戲的元素，令它更加好玩。

1. VICTOR ENTERTAINMENT
2. 96年5月17日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡

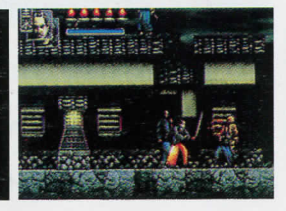


## 必殺！

© 朝日放送 / 松竹 / BANDAI VISUAL

以製作了超過20年的人氣電視劇「必殺」為題材的橫向動作遊戲，故事背景是在江戶時代，4名主角為了要將專門售賣內臟的秘密組織打倒，因而潛入敵方陣地內；全GAME共有5版。

1. BANDAI VISUAL／松竹
2. 96年6月28日
3. 5800日圓
4. 1人
5. ——
6. 全年齡



# VIRTUAL HYDLIDE



以個人電腦版《V.H.1》的世界觀與怪物設定作藍本的立體ARPG，相比起舊作畫面使用了多邊形和材質貼圖技術的確有煥然一新的感覺，玩者為了要把在妖精國出現的魔王打倒而進行冒險。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年4月28日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡




# SHINING WISDOM



《SHINING》系列SS化第一彈，玩者要控制主角馬魯斯將魔王巴索多的野心粉碎。這隻ARPG除用上了大量立體CG外，移動及使用魔法時所需的連打系統相當創新。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年8月11日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡




# 魔法騎士



取材自在港、日大受歡迎動漫畫作品《魔法騎士》的一隻ARPG，由於遊戲難度並不高，因此很適合RPG入門者去玩。故事方面是以原作第1部為主，在遊戲途中播放不少TV片段及一些新製的畫面，是擁躉們極佳的收藏品。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年8月25日
3. 4800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡

### 無MP也可使用魔法

首先把MP是0的角色排到最後位置，而行頭的一人是必須要有MP的，接着只要同時按C、L或C、R，便可令沒有MP的角色移到最前並可使用魔法。

### 在地圖上移動

當隊伍在村鎮時，按Y便會轉到地圖畫面去，這時如果以方向掣來選擇曾經到過的村鎮，便可移動在地圖上的角色。

### 目錄畫面文字消失

在目錄畫面中，只要同時按←及X，就可消去畫面上的文字來觀看圖畫。

# 守護英雄



SEGA子公司TREASURE的一隻橫向格鬥群揪ARPG，繼《幽遊白書》的4打後又一可多人同時進行的遊戲。玩者可隨意使用魔法及武器攻擊技，畫面表達壯觀流暢而故事並不簡短，是一隻相當出色的作品。

1. SEGA
2. 96年1月26日
3. 5800日圓
4. 6人
5. MEM、MULTI-TAP
6. 全年齡

### DEBUG模式

在OPTION畫面裏，把游標移到第一項DIP SWITCH上，然後同時按A、C、Y，那麼在「DIP SWITCH」這項中便會新增了ENEMY LEVEL、NEXT EXP DISP及DEBUG三項。如果把ENEMY LEVEL設定為ON，那麼在故事模式中敵人的體力計上便會有其等級顯示；如果把NEXT EXP DISP設定為ON，在故事模式中便會顯示我方角色在升級時所需要的經驗值；如果把DEBUG設定為ON，就會追加了下表的9項功能。

### DEBUG設定為ON時的追加效果

| |
|---|
| 1. 在 OPTION 的 TEST 模式裏可以選擇看 ENDING 畫面 |
| 2. 以 LV.200 來進行故事模式 |
| 3. 在故事模式中可以選關 |
| 4. 在故事模式中，只要在暫停時按住 X 、 Y 、 Z 來按↑，便可完全回復體力 |
| 5. 在故事模式中，只要同時按R及START便可向前跳1個畫面；R、A、START是2個畫面；R、B、START是3個畫面；R、C、START則是4個畫面。 |
| 6. 在故事模式中，只要同時按L 、 R 、 START便可返回前面1個畫面；L 、 R 、 A 、 START 是 2 個畫面；L 、 R 、 B 、 START 是 3 個畫面；L 、 R 、 C 、 START 則是 4 個畫面。 |
| 7. 如果 NEXT EXP DISP 是設定為 ON ，在故事模式中我方角色的體力計上便會有善惡值顯示 |
| 8. 在故事模式及 VS 模式中，只要在暫停時按 L 一次或二次畫面上便會出現兩種不同的判定。 |
| 9. 在 VS 模式中，一開始便能選用全部角色。 |

### 隱藏鬥技場

在第3版、第5版和第12版中，當完成第一幕時如果玩者和不死英雄都是留在最入一條線裏，便可進入隱藏的鬥技場去賺取經驗值。

### HARD模式增加續關次數

首先要以EASY模式來玩，然後在死掉時中斷遊戲，接着選擇難易度為HARD再開遊戲，便可用EASY的續關次數來玩HARD模式。

### 蘭迪的隱藏技

當使用蘭迪時，只要按住↘來按C便可使用炎系的隱藏技(面向右邊時)。

# LINKLE LIVER STORY



以動物與植物共生為主旨，童話故事一般的動作RPG遊戲，角色的動作頗為生動，其中最有特色的可算是遊戲中的武器不是購買回來，而是透過種植栽培得到的。

1. SEGA
2. 96年3月15日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡




# THOR~精靈王紀傳~



MEGA DRIVE《THOR》的次世代版本，可說是一隻含有RPG元素的動作遊戲，由於廣泛地使用了放大縮小的功能，因此畫面的質素相當好，另外角色與怪物的動作亦很流暢；負責音樂的是名人古代祐三。

1. SEGA
2. 96年4月26日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡

### 2人同時進行遊戲

首先按Z令武器選擇欄出現，然後按住L來按X，那麼在放開L時便會出現一個半透明的身影，現在便可用2P手掣來操作這影子，不過2P是無法召喚精靈的；另外，2P如果重覆這個秘技便會立刻自滅。

### 增加OPTION選項

只要完成遊戲一次，在OPTION裏就會增加遊戲難易度及總成績的選項。



## WAN CHAI CONNECTION



與SATURN同日發售的偵探式AVG，遊戲用上了大堆實寫技術令投入感大增。故事發生地點為香港，玩者為了要解開神秘女子赤裸伏屍海洋公園之謎而展開調查。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 94年11月22日
3. 7800日圓（CD×2）
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡

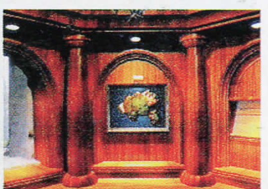


## MYST



移植自甚受歡迎的超難度個人電腦冒險遊戲，玩者因在風景美麗的MYST島嶼中迷了路，為了要返回原本的世界，而要從各式各樣的提示中解開島上的謎題。

1. SUNSOFT
2. 94年11月22日
3. 7800日圓
4. 1人
5. MEM，滑鼠
6. 全年齡



### 贈品模式

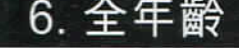
在標題畫面中，只要同時按A、L、R及START，就會出現MAKING OF MYST的選項，裏面收錄了SS版《MYST》制作過程的片段及開發人員的説話。

## 真説・夢見館



在MEGA-CD中大獲好評的AVG續篇，除在畫面上改進了不少外，臨場感十足的音效與遊戲進行時的高流暢度，是經過SS強化後的結果；遊戲有點像《鬼屋魅影》。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 94年12月2日
3. 7800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



### 塔羅牌使用法

在佐謝（ジヨゼ）房間的牌匾前使用塔羅牌，便會出現代表下一個要去找的人的塔羅牌。

## RAMPO



將電影《RAMPO》遊戲化，玩者要在充滿古代氣息的環境中冒險，畫面由大量實寫影像及電腦圖像組合而成，加上「感情輸入系統」產生出故事的變化，從而改變遊戲的結局。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年2月24日
3. 7800日圓（CD×2）
4. 1人
5. MEM
6. 18歲以上推獎



## DARK SEED



移植自電腦的恐怖AVG，玩者所飾演的科幻小説家，要在3日內把個兩個不同世界的謎題破解，拯救地球。整隻遊戲是英語對白，加上專為日本用家而設的日文字幕；另外，這遊戲負責美術的是電影版《異形》的畫師加基。

1. GAGA
2. 95年7月7日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM、滑鼠
6. 18歲以上推獎



## 學校之怪談



取材自同名電影的驚慄AVG，遊戲本身用上了實寫映像來表達，故事説主角亞樹為了要尋回讀小學二年班失踪了的妹妹美夏，便到充滿妖怪的校舍去調查。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年7月14日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM、滑鼠
6. 全年齡



## D之食桌



WARP一鳴驚人之恐怖驚慄電影式冒險遊戲，同時亦帶來了一股AVG熱，而由於有較強機能的關係SS版比起3DO版更為出色。至於故事方面，當然和原作一樣是以女主角羅拉在洛杉磯某醫院所遇上的大屠殺事件作開端。

1. ACCLAIM JAPAN
2. 95年7月28日
3. 8800日圓（CD×2）
4. 1人
5. ——
6. 全年齡



## 學校怪談 花子來了！



取材自富士視台的節目《PONKIKIDS》內的人氣動畫《花子來了》，遊戲本身是一隻較為幼兒向的黑色AVG，若對花子這位日本傳統鬼故角色有興趣的玩家，不妨買這GAME來玩玩。

1. CAPCOM
2. 95年8月11日
3. 4980日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



## 藍調芝加哥特警



個人電腦著名AVG系列《J.B.HAROLD》的最新版本，這回説到J.B.為了要替一名被懷疑殺死其戀人的疑犯洗脱罪名，而在指定時間內要找出真正犯人。這隻遊戲分別在芝加哥及荷里活共17處地方取景，合計大約100分鐘的片段。

1. RIVERHILL SOFT
2. 95年9月22日
3. 7800日圓（CD×2）
4. 1人
5. MEM
6. 18歲以上推奬

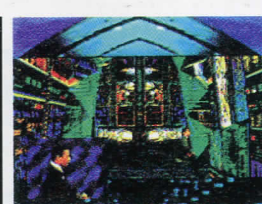


## QUANTUM GATE I

© HYPERBOLE STUDIOS

以近未來的2057年為故事背景，講述地球正面臨嚴重的空氣危機，為了要取得來自惑星AJ3905的某種礦石來靜化地球的空氣，玩者便要在3D迷宮內和兇猛的昆蟲搏鬥。

1. GAGA COMMUNICATIONS
2. 95年9月29日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM、滑鼠
6. 18歲以上推奬



## 重裝甲少女組

© 日本VICTOR / TV東京 / VICTOR ENTERTAINMENT

取材自同名動畫的AVG，故事以近未來女子摔角界與神秘組織「獅子之穴」的鬥爭為主題，交待故事時和一般AVG無異，可是當到了戰鬥時則會變成《幽遊白書》那種指令格鬥模式，場面相當精采。

1. VICTOR ENTERTAINMENT
2. 95年9月29日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡

### 反敗為勝

假如在METAL FIGHT中輸掉而GAME OVER，只要回到標題畫面後再選擇開始遊戲，就會回到剛才的METAL FIGHT而變成赢了對手。



## X-JAPAN VIRTUAL SHOCK 001

© SEGA · SEGA · I2 PROJECT / EXCESS24 / SEGA

扮演記者的玩者要到東京巨蛋球場去，把著名樂隊X-JAPAN的現場表演片段拍攝下來。為了避開保安人員的阻攔，可以利用一些如放大鏡的道具來協助。相信這樂隊的擁躉一定會喜歡。

1. SEGA ENTERPRISEES
2. 95年10月20日
3. 6800日圓
4. 1人
5. 滑鼠
6. 全年齡

### 立即能編集錄影帶

首先要遇上保安人員A來令遊戲終結，然後在GAME OVER字樣出現時按住L、R、B、Z、↓來按×2次，那麼便會撤換到錄影帶編集室的畫面去。

## PSYCHOTRON

© GAGA COMMUNICATIONS 1995

秘密武器PSYCHOTRON在運送途中突然失踪，身為CIA美國中央情報局特工的主角，為了要把這武器找回及將幕後操縱着這件事的黑手抓出來，而進行危機四伏的冒險。

1. GAGA COMMUNICATIONS
2. 95年10月27日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM、滑鼠
6. 18歲以上推奬



## STRAHIL

© DATA EAST / MEDIA ENTERTAINMENT

移植自LASER ACTIVE的播片動作冒險遊戲，玩法和人氣電腦遊戲《DRAGON'S LAIR》相似，同樣是要看準時機來按掣過關。故事是以主角雅歷西斯在森林和沙漠等地冒險為主。

1. MEDIA ENTERTAINMENT
2. 95年11月24日
3. 4800日圓
4. 1人
5. ——
6. 全年齡



## 北斗之拳

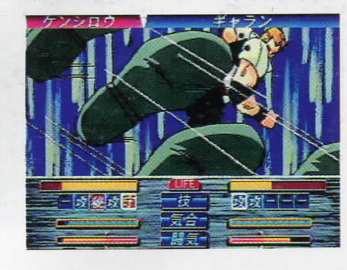
© 武論尊 / 原哲夫 / 集英社 / FUJI TV / 東映動畫 / BANPRESTO 1995

格鬥漫畫經典《北斗之拳》的次世代AVG，遊戲是以故事流程及《幽遊白書》式指令格鬥互相夾雜而成的，由於今次故事是原創的，因此玩上手有點新鮮感。

1. BANPRESTO
2. 95年12月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. 全年齡







## 回歸魔域

© ACTIVISION

一隻美國頗受歡迎的電腦遊戲續編，由上集的文字AVG模式改為今集的FULL-MOTION片段模式，其自由度之高與解謎的難度亦是特色之一。

1. BANDAI VISUAL
2. 96年2月2日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM、滑鼠
6. 全年齡



## 天地無用！魅御理溫泉水氣娜娜之旅



故事講及天地等人向宇宙溫泉惑星進發的驚險旅程，依玩者的選項而上不同的劇情和動畫畫面，不過遊戲中是沒有字幕的，玩者要有一定程度的日語聽力才可。

1. AROMA(YUMEDIA)
2. 96年2月9日
3. 8900日圓
4. 1人
5. MEM
6. 18歲以上推獎

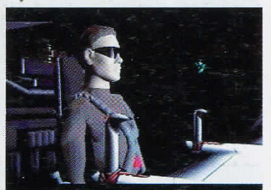


## 生化悍將



這遊戲共分兩個部分，一部份是需要玩者於一些立體迷宮內完成任務及找尋出路；另一個部分是3D射擊，需要玩者控制一些炮台或戰機去攻擊敵人。

1. INTERPLAY/EAV
2. 96年2月16日
3. 6500日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



### 由最後一關開始玩

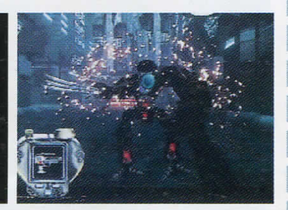
假如在IDENTIFICATION畫面裏輸入「777」，再在遊戲的選項畫面選擇「LOAD」，就可由最後一關開始玩。

## DEATH MASK



現今日本電腦學校當中較著名的可首推VANTAN電腦工場，因為其畢業生有機會可以親自參與有關校方所推出的遊戲軟件。《DEATH MASK》主要說由玩者控制的主角在追捕罪犯時，不慎掉進另一個時空裏……

1. VANTAN TNTERNATIONAL電腦工房
2. 96年2月16日
3. 8800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 18歲以上推獎



## 鬼屋魅影 2



移植自電腦的AVG名作，故事講述一名偵探隻身闖入鬼屋調查屋內發生的連串怪異事件。是一隻充滿鬼異和恐怖色彩的遊戲，亦可算是《BIO HAZARD》的始祖。

1. EA VICTOR
2. 96年2月23日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



## 交給我吧！退魔業



全遊戲都是使用實寫掃描來表達的，由偶像組合FEEL主演。故事說到由於封印被解開，因而有妖怪走出來搗亂，玩者便要四處搜集情報來把它們消滅。

1. SEGA
2. 96年2月23日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡

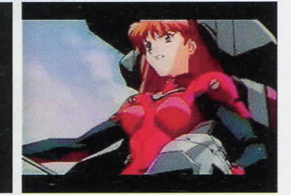



## 新世紀EVANGELION



遊戲以電視版全26話的片段為藍本，另外獨立創作出第X話。玩者在遊戲中途跟據各種可變因素，而令故事有所改變，創造屬於自己的故事。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 96年3月1日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



### 乘坐貳號機

只要依照下表方法來進行遊戲，玩者便可改為乘坐貳號機。

1. 在與貳號機之戰鬥中要完全取勝
2. 在談話中選擇「嗯……」(うん……)
3. 在談話中選擇「明天的事情嘛……」(明日のことか……)
4. 在談話中選擇「請讓我當先鋒」(先鋒をやらせてください)
5. 在戰鬥中敗給使徒
6. 在談話中選擇「即使你那樣說……」(そんなこといわれても……)
7. 在談話中選擇「請讓我來做」(やらせてください)
8. 完作遊戲後並儲存進度
9. 以同一 DATA 再進行遊戲
10. 照上述程序再做一次
11. 在談話中選擇「請讓我乘坐貳號機」(弐号機に乗りたいんです)

### 林原惠美模式

首先，在登錄新名字時要選擇綾波麗的檔案，然後輸入檔案名稱為「はやしばらめぐみ」，那麼在遊戲進行時背景圖畫便會變成以多邊形的聲優林原惠美所組成的，合共有3款不同的種類。

### 卡拉OK模式

先選擇以第2個檔案來重新登錄遊戲，然後輸入名字為「ヒカリとシンクロ」，接着在音效測試模式中選擇Ex01的BGM，就可進行卡拉OK模式。

### 放大縮小畫面

在觀察遊戲達成度的畫面中，只要按L或R便可將畫面放大或縮小。



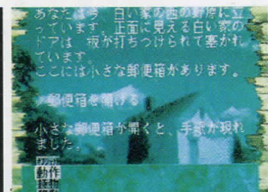



## ZORK I



80年的冒險遊戲名作《ZORK》在SS上登場，畫面、背景等當然大幅度強化，而本遊戲中最特別的，可算是以指南針方位的移動及其自動繪畫地圖的功能。

1. 翔泳社
2. 96年3月15日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡




## HORROR TOUR



這是一隻以不可思議的恐怖世界為題材的3D洞穴式冒險遊戲，畫面當然是由多邊型組成，而玩者是要在這個異次元世界的古城中找尋逃脫的去路。

1. OCC
2. 96年3月29日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM、滑鼠
6. 全年齡



## SNATCHER



移植自當年在MSX大受歡迎的《SNATCHER》，SNATCHER這一個名詞在遊戲中是解作「生化機械人」，玩者為了將有關它們的罪行揭發出來而牽涉入案件之內。

1. KONAMI
2. 96年3月29日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡

### 改變遊戲背景畫面

在標題畫面中，先順序輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A，然後選擇CONTINUE來繼續遊戲，那麼遊戲的背景畫面便會因應當時的ACT數而改變，而假如在RESET後重覆以上指令，畫面就會有所不同。

### 改變準星模樣

在射擊模式中，只要同時按L及R便可把準星改變為兵蜂或棒球選手的模樣。

## CAN CAN BUNNY首映日



移植自電腦版長壽成人向AVG《CAN CAN BUNNY》系列的第4集，在SS上推出令畫面強化了不少。遊戲基本系統並沒有改變，只是將兩名原本有份出場的「童工」修改為另外兩位大姊。

1. KID
2. 96年4月5日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM、滑鼠
6. X指定



### 一開始便是裸體

先完成遊戲兩次，然後選擇重新開始遊戲，那麼一開始小川由真便會以裸體的姿態出現。

### 神奇電話號碼

在第1章裏，如果在打電話時輸入一些特別的電話號碼（例如是11111111），就會接駁到不可思議的地方去。

### 暫時消去游標

在遊戲進行時只要按START，就可將游標暫時消去，而再按一次它則會重現。

## 七間秘館



使用上三枚CD-ROM一度成為話題，遊戲故事由流行作家志茂田景樹創作，再加上大批名聲優押陣，幕後班底相當強大。遊戲中有不少3D MODELLING CG出現，而且是以主觀視點進行，玩者需要花點時間去適應一下。

1. 光榮
2. 96年4月5日
3. 7800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡

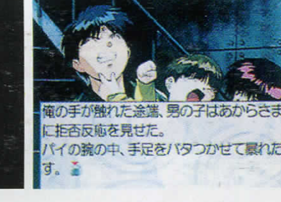


## 3×3 EYES~吸精公主~S



以高田裕三的同名漫畫所製成的AVG，內容與電腦及PS版相同，在SS版裏主要是改良了指令及對話視窗以半透明的形式顯示，另外還加收錄了一隻本遊戲製作的CD資料集。

1. 日本CREATE
2. 96年4月19日
3. 7300日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡




### 故事選擇模式

在OPTION畫面裏，順序輸入R、R、X、Y、Z，如果聽到音樂產生變化就選擇EXIT，這樣便可進入故事選擇模式，以選擇想玩的章節去。

### 音效測試模式

在OPTION畫面裏，順序輸入L、L、Z、Y、X、START，就可進入音效測試模式。

## 爆烈HUNTER



遊戲基本是以動畫版頭數集作藍本，幾名女角都以性感服飾出現。在遊戲中雖然有不少選項出現，但基本上殊途同歸，如選擇不當最多只要看多些畫面便可，因此難度並不算高；初回版更附送聲優的訪問CD。

1. I'MAX
2. 96年4月26日
3. 8800日圓（CD×2）
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



### 特別模式

假如能夠完成遊戲，便可在標題畫面裏發現新追加的SPECIAL特別模式，在這裏玩者可以選擇「老虎機戰鬥」、「舉旗仔」及「播片模式」三項。



### 音效測試

先接上2P手掣，然後在標題畫面裏同時按2P的L、R、B、Y，成功的話畫面上便會出現兩行代表BGM及音效的數字，可利用十字掣及A來選聽。



AVG

ADVENTURE GAME

## 野野村醫院的人們



日本著名個人電腦遊戲生產商ELF加入SATURN的第一作，移植自另一電腦遊戲廠商SILKY'S人氣度極高的同名遊戲，畫質因主機機能而大為強化，部份H畫面亦能忠實地保留下來，再加上原作也沒有的配音令整體的表現更好。

1. ELF
2. 96年4月26日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. X指定



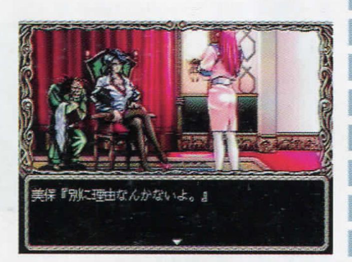
### 移動ELF標誌

當遊戲起動後按住A、B、C、X、Y及Z直到ELF的標誌出現為止，便可以十字掣和L、R來將標誌作多方向的任意回轉。

### 醫院隱藏的秘密

在標題畫面的醫院出現時，按住B、C、START直到最初的雷光出現，這時便立刻按住A，如果能看準時間畫面上就會有人面坐墊出現。





## 行兇寫真



純文字《金田一》推理式冒險，加上全實寫掃描的遊戲畫面，再加上《VIRTUAL PHOTO STUDIO》那種替美女拍攝寫真相的元素，混集而成這一隻AVG《行兇寫真》；要注意的是那3名女孩子是不會脱光衣服的。

1. IMAGINEER
2. 96年6月14日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 18歲以上推獎



### 改變主角的名字

先接上2個手掣，然後在選擇繼續遊戲的畫面中選取「從新開始」，接着便會出現確認「是否真的？」的問題，在回答時把游標移到「是的」上並按住2P的L、R來按1P的決定掣，就會出現更改主角名稱的畫面。

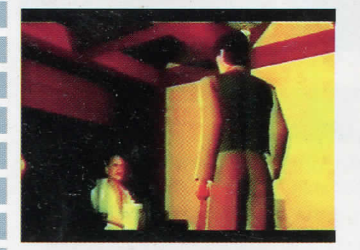
## 月花霧幻譚~TORICO~



由小説家竹本健治經3年構想的劇情電影AVG，遊戲用上了超多的CG圖像，再加上所有登場人物都是由3D MODELLING造成，令真實感大為增加；故事方面是主角在月之街和霧之街的奇怪遭遇所構成。

1. SEGA
2. 96年6月28日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡







## SS配件逐件數

### 名稱：SEGA MULTI CONTORLLER

售價：3800日圓

這一個ANALOG與DIGITAL二合為一的手掣，表面看起來有點像一隻UFO。在十字掣左上方的圓球部分是全方位ANALOG控制器，而要撤換ANALOG或正常的DIGITAL控制法，只要撥正下方的掣便行。順帶一提，這MULTI CONTROLLER是隨《NiGHTS》限定版附送的，售價大約是$500左右，相當抵玩。




### 名稱：CORDLESS PAD

售價：4800日圓

除了ANALOG手掣外，另一款較有特色的控制器可算是這紅外線手掣了，這手掣除了正常用途外，也能當作電視機的遙控來用，而較令人失望的是手掣的訊號接收器擋住了2P的插入位，亦即代表要雙打就一定要買多隻淨手掣。

## EMIT Vol.1,Vol.2,Vol.3

© KOEI

這一隻英語AVG由赤川次郎原著、井之又睦人設、小室哲哉音樂，再加上著名聲優林原惠美，幕後班底可算是非常強大，喜歡赤川次郎推理小説的玩家就不要錯過。

1. 光榮
2. 95年3月25日(Vol.1)，4月1日(Vol.2,Vol.3)
3. 各8800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



## 吉澤弓美大冒險REMIX

© 竹本泉 / GAME ARTS

移植自MEGA-CD版的《YUMIMI MIX》，是一隻集漫畫與冒險於一身的電子圖書遊戲，故事方面採取多重結局模式，還加設了不少附錄迷你遊戲，玩多幾次也不會悶；主題曲是由高橋由美子主唱。

1. GAME ARTS
2. 95年7月28日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM，滑鼠
6. 全年齡



## 寶魔HUNTER蘭姆 PERFECT COLLECTION

© SILENCE / XING / ASMIK

以PS版的兩隻收藏碟為藍本，故事講述魔界的寶魔獵人蘭姆為了辟邪除妖來到人界所發生的故事，整個遊戲都是以賽路洛膠片畫的風格繪製，除了主題故事外還增加了開場動畫、廣告及轉場用短片等，充滿了電視動畫的感覺。

1. ASMIK
2. 95年9月29日
3. 8800日圓（CD×2）
4. 1人
5. MEM
6. 18歲以上推獎



## EMIT VALUE PACK

© KOEI

將推理冒險遊戲《EMIT》三集收錄在一起的特惠套裝，內容當然和以前一樣，上次未買的人可以選購這個優惠版本。

1. 光榮
2. 95年12月15日
3. 15800日圓（CD×3）
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡

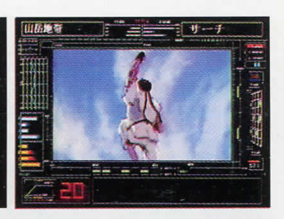


## STREET FIGHTER II MOVIE

© CAPCOM

以卡通電映版為藍本，玩者是控制一台偵察機械人去記錄世界各地格鬥家的招式，以增加自己的戰鬥能力，再進行一場與阿隆的模擬戰鬥。另外還有各人物的詳細資料。

1. CAPCOM
2. 96年3月15日
3. 6800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡



## GAME WARE VOL.1

© GENERAL ENTERTAINMENT © SEGA ENTERPRISES.LTD.1995
© ASUKASHINSHA 1995 © 1995 / 1996 KAZE

以季刊形式推出的一隻雜誌形式CD-ROM，內容方面較着重資訊性，除了有關遊戲界的報導外，也加插些如電影介紹、日美流行曲情報、流行購物指南等年青人興趣的資料。

1. SEGA
2. 96年4月5日
3. 1980日圓
4. 4人
5. MULTI-TAP
6. 全年齡





### 暫停來救火

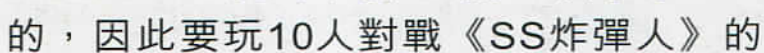
當遊戲起動後先選擇「艾茲荷偵探事務所」，然後以贈品以外的模式來進行遊戲，這時只需按住X、Y、Z來按START，就可在暫停火勢的狀態下進行遊戲。

## SS配件逐件數

### 名稱：MULTI TERMINAL 6

售價：3800日圓

SS主機本身最多只能接上2隻手掣，如果要玩《守護英雄》或《SS炸彈人》這類多人同時進行遊戲，就一定要有MULTI-TAP了。由於每個MULTI-TAP是可以接上最多6個手掣的，因此要玩10人對戰《SS炸彈人》的話，便要預先購買兩個MULTI-TAP了。其他對應這分線器的遊戲有《V GOAL'96》、《NBA JAM》等。



### 名稱：VIDEO CD TWIN OPERATOR

售價：21000日圓

這一張由VICTOR推出的第二代MOVIE CARD，除了可用來觀看VIDEO CD及PHOTO CD外，還可以在看雙語VIDEO CD時設定左聲道或右聲道，不用像以前要拔掉其中一條線，來避免左右兩邊同時發出不同的聲音。

## 冼拿記念專集

© ASFL / RACING CLUB INTERNATIONAL / SEGA

收錄了很多有關冼拿的個人資料，除了有他在87至93年的訪問外，還有超過1000張圖像與合共150分鐘的片段，懷念這名英年早逝車手的人可以藉此碟對他有更深入的認識。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年4月28日
3. 8800日圓
4. 1人
5. ——
6. 全年齡




## THE野球拳SPECIAL今夜大戰12回

© SOCIETA 代官山

移植自3DO的成人猜拳遊戲，所改動的地方是登場女子由8名增至12名，玩法是只要猜贏她們5局便可看到她們的豔姿。

1. SOCIETA代官山
2. 95年7月28日
3. 6800日圓
4. 1人
5. ——
6. X指定



## 天地無用！CD-ROM FOR SEGA SATURN

© AIC/PIONEER/YUMEDIA/AROMA

大受歡迎動畫《天地無用！魎皇鬼》OVA版的資料集，除了有各登場人物的基本簡介、OVA版的每集故事介紹、錄影帶版及LD版的封套、曾在OVA版出現的效果音資料庫等，再加上超難度的問題集，是天地迷的收藏品。

1. AROMA (YUMEDIA)
2. 95年9月29日
3. 7800日圓
4. 1人
5. ——
6. X指定

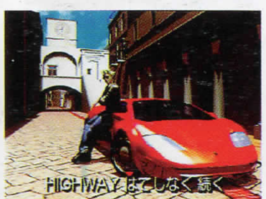


## VIRTUA FIGHTER CG PORTRAIT系列

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995

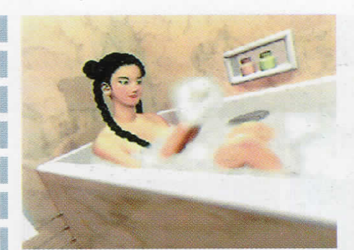
由負責《VIRTUA FIGHTER 3》電腦動畫部分的設計師重新繪畫出來的CG集，除此以外還加上《VIRTUA FIGHTER 2》概念歌集中輯錄出來各人的主題歌曲，是VF迷的收藏對象。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 莎娜、積奇：95年10月13日
   陳白、結城晶：95年11月17日
   陳留、烏爾夫：95年12月8日
   舜帝、里奧：96年1月26日
   影丸、謝菲：96年3月1日
3. 各1280日圓
4. 1人
5. ——
6. 全年齡

















## 占都物語 第一章

© 1995 東北新社 /ARIADNE CO., LTD. © 1995 CRI

這一隻算命軟件，它以九星占術、塔羅牌和姓名判斷來作占卜。利用它可以推算到戀愛運、金錢運、工作運、健康運及作相性診斷等。

1. CRI
2. 95年10月27日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



## 美國橫斷ULTRA QUIZ

© NTV © 1995 FUJITSU COMPUTER SYSTEMS LIMITED
© 1995 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.

改編自福澤明主持的大受歡迎同名電視節目，是一隻玩法以紐約為目標、在全美國各地進行問答比賽的遊戲，相比起電視版除了畫面相似外，還收錄了曾使用過的一萬條題目。

1. VICTOR ENTERTAINMENT
2. 95年10月27日
3. 5800日圓
4. 4人
5. MEM、MULTI-TAP
6. 全年齡



## 結婚前夜

© HEARDROOM/SOFIX/小學館 PRODUCTION © WEATONE

生產商為了宣傳《結婚》而推出的CD-ROM資料集，主要收錄了有關遊戲的部分內容，再加上聲優訪問、宣傳物品、遊戲插圖及角色設定等資料。

1. 小學館PRODUCTION
2. 95年10月27日
3. 2000日圓
4. 1人
5. ——
6. 全年齡




## 爆笑！吉本問題王決定戰DX



由日本藝人吉本所主持的一隻問答遊戲，在玩的過程中吉本他會不斷說笑話及扮鬼扮馬逗人笑，相信比較適合懂日語的玩家。

1. 吉本興業
2. 95年12月1日
3. 5800日圓
4. 4人
5. MULTI-TAP
6. 全年齡



## FATHER CHRISTMAS



一隻以里蒙．布連捷斯的著名同名動畫為題材、教小朋友世界地理知識的趣味遊戲，碟裏有一個千里尋寵物的追踪遊戲以測驗你對內容的吸收程度，此外還收錄了該動畫的無刪剪版本。

1. GAGA COMMUNICATIONS
2. 95年12月8日
3. 5800日圓
4. 1人
5. ——
6. 全年齡



## 四柱推命



從輸入姓氏、性別、出生日期時間和血型，玩者可以進行運勢診斷、用者所屬類型、余命診斷與及相性診斷等四種命理的推算。

1. DATAM POLYSTAR
2. 96年2月23日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM、滑鼠
6. 全年齡



## 料理之鐵人



日本電視上以廚藝對戰而聞名節目《料理之鐵人》的資料集，過去參賽者的資料、電視上的名場面、食品的情報與及以食物及煮食用具為題材的「鐵人QUIZ」等都會重現於SATURN上。

1. HAMLET
2. 96年2月23日
3. 5000日圓
4. 1人
5. ——
6. 全年齡

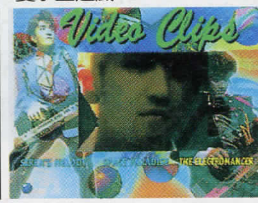



## mediaROMancer FOR SEGA SATURN 淺倉大介



歌手淺倉大介的DATABASE，內容包括了其CD唱片、樂器、個人等資料，也收錄了《SPACE PARADISE》、《THE ELECTROMANCER》和《SIREN'S MELODY》三首MTV，另外還有一隻小型遊戲。

1. FAN HOUSE
2. 96年3月1日
3. 5800日圓
4. 1人
5. ——
6. 全年齡




## 問答365



這遊戲是街機的問答遊戲第三集的日文版，所有內容和細節是相同的，包括問答以外的小遊戲及廣告時間也一應落齊，只是文字方面改成日語而已。

1. OZ CLUB
2. 96年3月15日
3. 6800日圓
4. 6人
5. MEM、MULTI-TAP
6. 全年齡




### 無限回答時間

在遊戲進行中，平時按START暫停的話便會出現PAUSE字樣的黑畫面，其實只要在這時同時按X、Y、Z，就會出現原本遊戲的靜止畫面，玩者便可慢慢看清楚問題來玩了。

## 薛高足球



世界級足球員薛高解說足球技巧的資料集，有以圖片及CG畫面講解一些基本技巧與及全隊戰術的BASIC MODE和LEVEL UP MODE，也有講及足球哲學的ZICO MODE，另外還有收錄一些薛高在球賽中精采片段。

1. MIZUKI
2. 96年3月22日
3. 5800日圓
4. 1人
5. ——
6. 全年齡



## 雷朋三世THE MASTER FILE



電視動畫「雷朋三世」的資料集，收錄的內容包括電視版第一輯23集、第二輯155集、第三輯50集、電視特別版6集和電影版4集的設定資料與及出場人物、道具等介紹；SS版有其獨有的原創片頭畫面。

1. MIZUKI
2. 96年3月29日
3. 5800日圓
4. 1人
5. ——
6. 全年齡

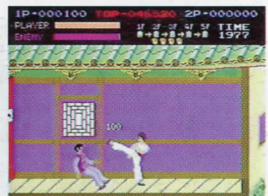


## IREM ARCADE CLASSIC



IREM在10年前所推出的街機名作收藏集，收錄作品有《10-YARD FIGHT》、《成龍》和《ZIPPY RACE》，而且還有《成龍》的攻略影片，喜歡懷舊遊戲的玩家不要錯過。

1. I'MAX
2. 96年4月26日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. 全年齡



## 真・女神轉生 惡魔召喚師~惡魔全書~



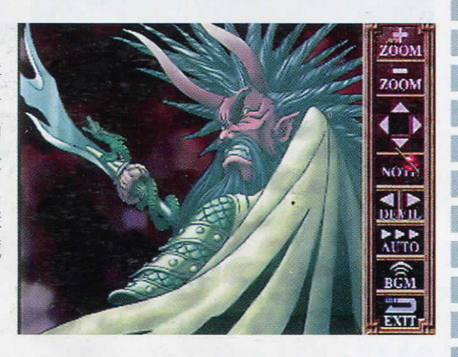
此碟是ATLUS將在《惡魔召喚師》中出現、由《真女神》系列藝術總監金子一馬所設計的惡魔，以高解像畫面再一次重現的DATABASE，除了全惡魔畫集外，還有其他資料像人物設定和劍的特殊合體法等。

1. ATLUS
2. 96年4月26日
3. 2900日圓
4. 1人
5. MEM、滑鼠
6. 全年齡



### 觀看隱藏頭目

只要以正常視點將全部頭目以外的惡魔觀看一次，在SATURN的DATA管理畫面《惡魔全書》一項中出現了「ボスヲミヨウ！！！」字樣時，便可觀看其餘的隱藏頭目。

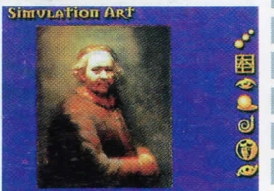



## CUBIC GALLERY



這隻遊戲本身就是一間收錄了不少驚世名作的藝術館，玩者可選擇走進名畫蒙羅麗莎世界裏的「故事模式」及瀏覽歐洲著名藝術作品的「DIRECT MODE」等，此外還有兩款不同的附加遊戲。

1. WE NET
2. 96年5月10日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡




### 增加拼圖遊戲選擇

在標題畫面裏順序輸入X、A、Y、C、Z，如果出現音效便算成功，這時在DIRECT MODE中的拼圖遊戲便會由原來的5種款式增加至50款。

## LIVE SCAPE



以NHK所播放的高品質立體電腦圖像節目《生命40億年之旅》為題材的科學用軟件，除收錄了電視版的片段外，還有各式各樣的有趣實驗，是一隻具參考價值的軟件。

1. MEDIA QUEST
2. 96年5月24日
3. 6800日圓
4. 1人
5. ——
6. 全年齡



## 龍珠Z 偉大的龍珠傳説

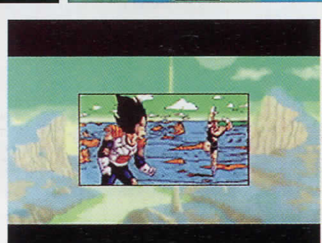


在畫面上出現六人互戰的場面，全GAME是分為八段戰鬥，過場時是以一些圖片來説明劇情。戰鬥時畫面是相當有原著味道，而且要依原著故事的打法才能得到高的分數。

1. BANDAI
2. 96年5月31日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡







### 夢幻對決SP BATTLE

只要能夠完成遊戲的故事模式一次，在選擇遊戲模式的畫面中便會追加SP BATTLE一項，在裏面有合共30場別有特色的戰鬥。

### 直接進行SP BATTLE

在標題畫面裏，只要按住X、Y、Z來按START，就可在選擇遊戲模式畫面中直接進行SP BATTLE，無需先打爆機一次。

### 音效測試模式

只要達到可進行SP BATTLE的狀態，就可在OPTION一欄裏選擇音效測試模式。

## THE MAKING OF NIGHTRUTH



以靈異現象為主題的《NIGHTRUTH》的製作特輯，收錄了折笠愛、冰上恭子和上田祐司等聲優的專訪，加上不少在制作時所使用的原畫及設定資料等，是一隻不折不扣的DATA BASE集。

1. SONNET COMPUTER ENTERTAINMENT
2. 96年6月28日
3. 2480日圓
4. 1人
5. ——
6. 全年齡



## VIRTUA FIGHTER

© SEGA 1993,1994

與SS主機同日發售的頭砲、街機立體多邊形格鬥遊戲名作的家用移植版，相比PS同期的《鬥神傳》雖然沒有使用材質貼圖技術，多邊形數目亦不算多，可是角色們動作的流暢程度很高，是VF迷值得珍藏的遊戲。

1. SEGA
2. 94年11月22日
3. 8800日圓
4. 2人
5. MEM、軟盤
6. 全年齡



### 使用DURAL

不論在ARCADE模式或對戰模式，只要在選人畫面順序按↓、↑、→、←+A，就可使用最後頭目DURAL。

### 一開始選擇段位認定模式

當畫面出現「PRESS START BUTTON」字樣時，只要按住↘、C、Y、L及R來按START，就可以立即選擇段位認定模式RANKING MODE來玩，而無需要先打爆ARCADE模式一次。

### 對戰模式快速選人

在VS模式中，當戰鬥完結後只要按住1P及2P的L、R，便會進入簡易選人畫面，按A或C來決定使用的角色，B是取消選擇；另外，決定角色後可同時選擇戰鬥場地。

### DURAL簡易選擇法

在標題畫面按↑17次後按START，就會進入OPTION畫面，此時在對戰模式中只要輸入快速選人秘技，就可直接選用DURAL。

### 街機模式

在標題畫面只要同時按X、Y、Z，遊戲就會變成在途中不能暫停、接關時不可選擇使用角色的完全街機模式。




### 隱藏的OPTION畫面

在標題畫面裏，先按↑12次然後選擇OPTION，只要把游標移到EXIT一欄下面，就會出現隱藏的OPTION畫面，在這裏可以選擇改變ARCADE模式中對戰地點及場地大小的功能。

### 出現製作人員名單

開始電源後只要一直按住A，在DEMO畫面便會出現製作人員的名單。

### 擂台消失

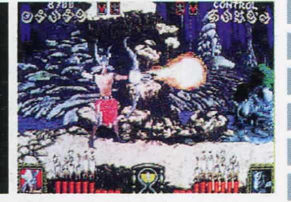
在爆機畫面裏，當最後一句角色對白出現的一瞬間按住A、B、C來按START，那麼RESET過後在遊戲開始時便會發現擂台消失了。

## BATTLE MONSTER

© NAXAT SOFT

12名種族與個性皆不同的暴戾戰士，為了要征服地球而進行一場大比拼。遊戲用上了實寫技術令畫面更為生動，而且設有超必殺技系統，使遊戲更為刺激。

1. NAXAT SOFT
2. 95年6月2日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM、MULTI-TAP
6. 全年齡



## 制服傳説～PRETTY FIGHTER X

©IMAGINEER

超任格鬥遊戲《制服傳説》的續篇，所有登場人物都是清一色穿上制服的女孩子，有水手服、體育服裝、店務員及女警等，而過關時是會有這女孩的片段播放的。

1. IMAGINEER
2. 95年6月16日
3. 7800日圓
4. 2人
5. ——
6. 18歲以上推獎



### 使用瑪利亞

在標題畫面中，先把游標移到故事模式一欄上，然後按住X、Y、Z來按START，便可使用隱藏人物瑪利亞。

### 改變角色顏色

選擇角色時只要按住L或R來決定，便可改變角色的顏色。

## VIRTUA FIGHTER REMIX

© SEGA ENTERPRISES, LTD.

原本是為了宣傳SS總銷量100台的特別主機套裝限定版，到後來亦被獨立地推出在市面發售。遊戲的基本系統和《VF》完全相同，所改進的地方是使用了材質貼圖技術，令畫面的質素大為提高；而原版大部分秘技也能在今集使用。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年7月14日
3. 3400日圓
4. 2人
5. MEM、軟盤
6. 全年齡



## STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM

© CAPCOM

《街霸》系列第七集，以由紅星尚格雲頓主演、CHAGE&ASKA唱主題曲的真人電影版為藍本的格鬥遊戲，除了和街機版一樣所有登場角色都是用實寫掃描外，改良了的操作及手感令遊戲好玩了不少。

1. CAPCOM
2. 95年8月11日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡



### 使用豪鬼

在MOVIE BATTLE以外的模式中，選擇角色時順序按↑、B、↓、Z、→、X、←、Y，畫面上就會出現豪鬼，這時只要按C便可使用他。

## 水滸演武

© DATA EAST CORP.

移植自ST-V版本的FIG，經過重新調整令全體角色的實力差距降低與及改善了遊戲的操作，玩者要從梁山泊108名好漢的12人中，選取其中一人以打倒惡役．晁蓋為目的。

1. DATA EAST
2. 95年8月25日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡



### 隱藏秘奧義

只要符合下表1的條件，便可使出表2的隱藏秘奧義(以下指令是當面向右邊時)。

**表1**

| 條件 | 內容 |
|---|---|
| 條件 1 | 自己的體力剩下 1/4 或以下 |
| 條件 2 | 輸掉 1 局、自己體力比對方少 |
| 條件 3 | 輸掉 1 局、自己的體力剩下 1/4 或以下 |
| 條件 4 | 輸掉 1 局 |

**表2**

| 角色名 | 奧義 | 武器 | 條件 | 指令 |
|---|---|---|---|---|
| 史進 | 天昇龍霸 | 有 | 1 | →←↙↓↘→+拳 |
| | 龍神憑依 | 無 | 2 | ↓↙←↓↘→+重拳 |
| 林冲 | 白虎襲擊斬 | 有 | 1 | →↘↓↙←+腳 |
| | 豹神憑依 | 無 | 2 | ↓↙←→+重拳 |
| 扈三娘 | 真空風軔殺 | 有 | 1 | 跳躍至最頂點時↓↘→+拳 |
| | 風神憑依 | 無 | 2 | 跳躍至最頂點時↓↓←→+拳 |
| 戴宗 | 擊斬靠 | 無 | 1 | ↓↘→+腳 |
| | 天羅剛掌波 | 有 | 3 | →↘↓↙←→+重拳 |
| 李逵 | 斬切炒撈 | 有 | 1 | ←↓↙→+拳 |
| | 地烈爆炎碎 | 無 | 3 | ↓↙←↙↓+重拳 |
| 魯智深 | 地獄波乘 | ／ | 1 | 靠近敵人→↓↘+拳 |
| | 真炎起雲煙 | 無 | 3 | →←↙↓↘→↓↘+重拳 |
| 公孫勝 | 東西南北中央不敗彈 | 無 | 1 | 跳躍至最頂點時↓↘→+拳 |
| | 猛襲肉彈跳 | 有 | 3 | ↓↘→←↙↓↘→+重拳 |
| 武松 | 猛虎地碎彈 | 無 | 1 | →↓↘+拳 |
| | 卑劣先制擊 | 有 | 4 | 每局開始前同時按輕中重拳 |
| 阮小二 | 魔水亂手殺 | 有 | 1 | ↓↘→+拳 |
| | 鳳凰召還 (斬) | 無 | 3 | ↓↘→↓↘→+重拳 |
| 阮小五 | 出神滑行 | 有 | 1 | ↓↙←+腳 |
| | 鳳凰召還 (擊) | 無 | 3 | ←→↓↘→↓↘+重拳 |
| 阮小七 | 雲龍衝 | ／ | 1 | →↓↘+拳 |
| | 鳳凰召還 (滅) | 無 | 3 | ←→↘↓↙←→+重拳 |
| 超晁蓋 | 五火鬼吼砲 | 無 | 1 | →↙↓↘←→+拳 |

### 隱藏角色亂入

在SPECIAL模式中，只要以難易度4或以上進行遊戲，然後在不續關的情況下打敗林冲，就會出現隱藏角色呼延灼的挑戰。

### 3大隱藏技

在戰鬥中，不論任何角色如果同時按A及X便是挑釁，B及Y是假裝暈掉，C及Z是拋掉武器。

### 改變衣服顏色

在選擇角色時，按A、B、C、X、Y、Z任何一個掣來決定，便會以該掣所代表的顏色來作戰。

### 改變皮膚顏色

在選擇角色時，如果按住A來按←或→，一放開A掣便會改變角色的皮膚顏色。

### 改變開場時出現的角色

選擇GAME START來進行遊戲，在GAME OVER後只要稍等一會，便會出現改變了的開場畫面。

## 戰斧 THE DUEL



以業務用經典ARPG《戰斧》內人物加上原創角色製成的格鬥遊戲，保留了原作以拾取魔法瓶來增加魔力的特色，是SEGA的ST-V系統對應遊戲，而SS版改良了街機推出時的差劣之處，使遊戲更為好玩。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年9月29日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. 全年齡



### 簡易選擇模式

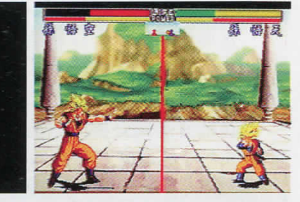
在對戰模式中，只要在勝利畫面出現「WIN」字樣時按住暫停來按L，就可進入直接選擇對戰角色的簡易選擇模式。

## 龍珠Z-真武鬥傳



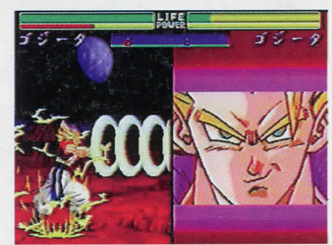
在PS版《龍珠Z ULTIMATE BATTLE 22》推出後四個月發售的SS遊戲，基本玩法和PS版完全不同，較為類似超任版的《超武鬥傳》，但新增了轉換場地位置的戰鬥方式，再加上原創的撒旦先生模式，令遊戲的吸引力更大。

1. BANDAI
2. 95年11月17日
3. 6800日圓
4. 2人
5. ——
6. 全年齡



### 改變遊戲速度

在標題畫面裏，如果按住L來按X開始遊戲，就會減低遊戲中角色們的移動速度。如果是按住2P手掣的L及R來按Z，就可使用增加了速度的角色來進行遊戲。



## GALAXY FIGHT



當年在街機推出的NEO GEO MVS系統版本，由於DEBUG工作做得並不完善，因此遊戲的流暢度不高。不過，SUNSOFT後來在PS及SS上發售的改良版本，已經將大部分的問題除去，值得一玩。

1. SUNSOFT
2. 95年11月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. 全年齡



### 對戰使用隱藏角色

先接上2P手掣，然後在遊戲模式的選擇畫面中，把游標移到對戰模式上，跟着同時按住1P與2P的L、R、Y來按1P的START，那麼便能在對戰模式中使用4名隱藏人物：BONUS、YACOPU、FELDEN及ROUWE。



## ROUWE登場

在CPU戰中，只要以1 ROUND不敗的條件下打倒最後頭目FELDEN，就會有隱藏角色ROUWE的亂入。另外，如果能在1 ROUND不敗下打贏他，就能在對戰模式中使用ROUWE與其他3名隱藏角色。

# X-MEN

© CAPCOM

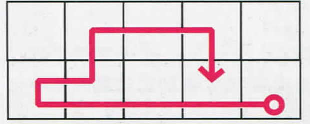
移植自同名街機作品，遊戲本身有很多創新系統——兩層畫面高的大跳躍、空中連續追打、X能力與HYPER X以及打穿地板等，再加上可以和街機版一樣使用隱藏人物豪鬼，移植度雖不算太高，但在港仍一度被炒至800元。

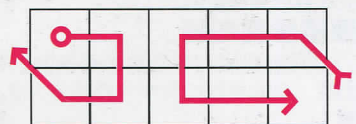
1. CAPCOM
2. 95年11月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡

## 使用豪鬼

在選人畫面只要依照下表來移動游標及輸入指令，便可使用隱藏角色豪鬼；注意1P與2P的輸入法是不同的。

| | |
|---|---|
| 1P | SPIRAL（停一秒）→SILVER SAMURAI→PSYLOCKE→COLOSSUS→ICE MAN→COLOSSUS→CYCLOPS→WOLVERINE→OMEGA RED→SILVER SAMURAI（停一秒），然後同時按輕腳、重拳及重腳。 |
| 2P | STORM（停一秒）→CYCLOPS→COLOSSUS→ICE MAN→SENTINEL→OMEGA RED→WOLVERINE→PSYLOCKE→SILVER SAMURAI→SPIRAL（停一秒），然後同時按輕腳、重拳及重腳。 |





## 在對戰模式使用JUGGERNAUT

首先要在對戰模式中使用豪鬼，然後在對戰結束時選擇CONTINUE，接着便會回到選人畫面，只要剛使用豪鬼的一方按↘2次，便可選用隱藏人物JUGGERNAUT。

## 完全版ARCADE模式

當遊戲起動後，只要按住2P的A、C、START，就會出現和街機版一樣的開場畫面，這代表已進入了完全版ARCADE模式。

## 設定畫面大小

在OPTION裏，把游標移到DATA RESET一項上，然後順序按↓、↑共10次，就會出現設定畫面大小的選項。

## VS模式簡易選擇法

在VS模式中，當出現勝敗結果畫面時，只要按住L來按START便可快速地撤換到下一場對戰的選人畫面。

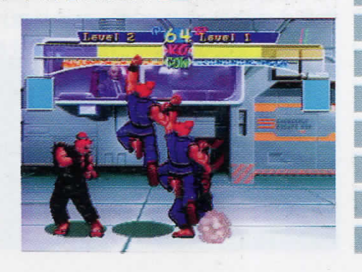
## 立刻續鬪

在ARCADE模式中，只要在續鬪時按住L來按START，便可立刻續鬪。

## 遊戲中改變設定

在遊戲途中先按暫停，然後按A掣便會出現設定畫面。




# 鬥神傳S

© TAKARA/SEGA

移植自PS首隻立體對戰格鬥遊戲《鬥神傳》，和前作一樣所有登場人物都是使用武器的格鬥家。SS版除了有原創的「列傳模式」及過場動畫片段外，還新增了一名女性隱藏角色可以使用。

1. TAKARA、SEGA
2. 95年11月24日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡



## 使用3名隱藏角色

在標題畫面順序輸入↑、↓、↑、↓、→、←、→、←、START，便可在列傳模式以外的模式中選用GAIA及SHO兩名隱藏人物。另外，在選人畫面時只要把游標移到SHO上，按住↑來按決定掣就能使用另一名隱藏人物CUPIDO，下表是CUPIDO的必殺技。

| | |
|---|---|
| GALE SHOOTER | ↓、↙、←＋A／B |
| 空中 GALE SHOOTER | (跳躍中) ↓、↙、←＋X／Y |
| CANNON SLASH | →、↓、↙＋X／Y |
| IGIS WALL | ↘＋XY |
| MIRAGE SABER（秘傳必殺技1） | ↑、↖、←、→＋B |
| PHANTOM BLADE（秘傳必殺技2） | ↓、↙、←、→、↘、↓＋XY |

## 相機模式

在戰鬥中先按暫停，然後選擇OPTION畫面，接着把游標移到EXIT一欄上並同時按L及R，那便能像拍照那樣的自由改變玩者對着暫停中角色的視點，操作法是以L和R把角色回轉，Z和Y把畫面放大縮小。

## 列傳圖象模式

先接上2P手掣，然後在標題畫面順序輸入2P的↑、→、↓、←、↑、→、↓、←、START，再在另一目錄中按2P的Z，就會撤換為圖象模式：利用1P的十字掣來選擇角色、A是場面、B是局數的設定，按START便能看到所選擇的畫面。

## 改變衣服顏色

在選擇EIJI、SOFIA或ELLIS時，如果是按住↓來作決定，便能以改變了衣服顏色的他們來進行遊戲。

## 大頭模式

只要按住L和R來決定遊戲模式，在戰鬥時玩者所操作的角色便會變成大頭模式，不過被攻擊判定並沒有因此而改變。






# VIRTUA FIGHTER 2

© SEGA ENTERPRISES,LTD.

人氣3D格鬥遊戲《VIRTUA FIGHTER》的續篇，由於街機版是改以機能更強的MODEL 2基板來推出，因此不論在畫面、色澤、動作流暢度以至使用多邊形的數目等均大為提高，而SS版的高移植度令遊戲更為出色。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年12月1日
3. 6800日圓
4. 2人
5. MEM、軟盤
6. 全年齡












### 使用DURAL

在選擇角色的畫面中，只要順序輸入↓、↑、→、←+A，就可使用銀色的DURAL；如果按↓、↑、←、→+A，就會變成使用金色的DURAL。

### OPTION＋

首先要完成RANKING模式、ARCADE模式或EXPERT模式一次，然後選擇OPTION畫面，按R兩次便會發現在最右邊畫面新增了OPTION＋一項，在這裏可以設定片段重播時間、BGM音量及開始時的版數等。

### DURAL的特別爆機畫面

先在OPTION把難易度設定為HARD，然後以ARCADE模式或EXPERT模式來開始遊戲，只要把DURAL打敗時它還是留在擂台上，便會出現DURAL的特別爆機畫面。

### 文字攻擊

在進入簽名畫面前，只要一直按住A、Z、↑，簽名時所選擇的文字便會以舜帝的攻擊方式來向玩者攻擊。另外，如果一直按住的是X、Y、Z、L及R，文字就會變成DURAL的行動模式。

### 鷹在天空出現

在JACKY一版裏，只要一直按住1P和2P的X、Y、Z，就會有一隻鷹在空中盤旋，而牠是會飛向負方那邊去的。另外，在CPU戰中當出現KO畫面時便按住↑，那隻鷹便會把負方銜走。

### 簡易設定出招掣

在選擇角色時，如果按住L或R來按←、→，就會出現設定出招掣的畫面，設定完畢後按A或C來作決定。

### 慢動作重播

在出現REPLAY畫面前，只要同時按住A、B、C便會出現慢動作的重播。

### 奇怪姿勢

首先，體力較少的一方要站在擂台邊緣，並且要保持望向場外等待TIME OVER，這樣的話在TIME OVER時他只要跳出擂台便會做出和勝方相同的勝利姿勢。







### 3大隱藏人物

在選擇角色時，只要把游標移到「？」上，然後輸入下表的指令，便可使用豪鬼、司令及火引彈了。(下表是以1P為準，2P則要左右相反；＋代表同時按)

| | | |
|---|---|---|
| 豪鬼 | 1P顏色 | 按住L來按←、←、←、↓、↓、↓、X＋Y |
| | 2P顏色 | 按住L來按←、←、←、↓、↓、↓、A＋B |
| 司令 | 1P顏色 | 按住L來按←、←、↓、↓、←、↓、↓、X＋Y |
| | 2P顏色 | 按住L來按←、←、↓、↓、←、↓、↓、A＋B |
| 火引彈 | 1P顏色 | 按住L、R來按Y、X、A、B、Y |
| | 2P顏色 | 按住L、R來按Y、B、A、X、Y |

### 二對一模式

在ARCADE模式中，先決定為雙打對戰，在選擇角色時按住1P與2P的L，並把游標放在RYU(1P)和KEN(2P)之上，接着1P與2P都按↑2次，然後放開L掣再按↑2次，最後1P按X、2P按Z來決定使用角色，就可進行RYU、KEN大戰司令VEGA的電影版二對一模式。另外，如果戰敗了在續關時只需按1P的X及2P的Z來選人便可再進行二對一模式。

### 豪鬼亂入




先設定難易度為5或以上，然後以ARCADE模式來進行遊戲，除了要選擇豪鬼以外的角色外，1P還要使用1P顏色、2P用2P顏色。如果能夠不續關及取得10次或以上的SUPER COMBO FINISH打到最後一關，最後頭目就會變成豪鬼。

### 一開始豪鬼亂入

先選擇豪鬼以外的角色，然後在決定人手防禦或自動防禦時要在0.3秒內同時按L、R、B，遊戲開始時便會有豪鬼的亂入，把他打倒便可立即看到爆機畫面。

### 選擇勝利句語

在出現勝利句語前的畫面中，按↑、→、↓或←來按XYZ、XYA、ABC或ZBC其中一款組合，就會出現16款勝利句語裏的其中一款。

### 火引彈亂入

在ARCADE模式中，先選擇火引彈以外的角色，然後在打敗5名電腦對手時連續輸入同一款勝利句語5次，那麼在下一關開始前火引彈便會亂入挑戰。另外，如果先打敗4人，然後在打敗第5人的勝利句語出現前按住↑、L及R，火引彈同樣會亂入挑戰。






## 少年街霸



設定時間為《街霸1》之前，畫面改為卡通風格，加入ZERO COMBO及ZERO COUNTER等新系統，令遊戲所需求的技術及戰略大為提高。SS版雖然較PS版遲推出，但是LOAD碟速度卻快了不少。

1. CAPCOM
2. 96年1月26日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡




## 忍空—強氣的傢伙大激突！



取材自著名漫畫《忍空》，畫面背景全是由3D多邊形所組成，而人物的動作畫面皆以2D來表達，形式就像PS的《龍珠Z ULTIMATE BATTLE 22》，而全GAME最特別的是具有攻擊和挑釁能力的GAG技。

1. SEGA
2. 96年2月2日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. 全年齡



# ROBO・PIT

© ALTRON

3D形式的Q版機器人多邊形對戰動作遊戲，玩者可以自由選用身體、面孔、左手、右手及腳部五部分組成機械人，製成的機械人是可以儲存起來，而且還有三個階段的視點選擇。

1. ALTRON
2. 96年2月16日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡



## 連放必殺技

在可以使用必殺技的狀態下，使出必殺技後並連按↑及攻擊掣，就可連放必殺技。

# 魔域戰士2



CAPCOM在SS推出的格鬥遊戲系列第四彈，亦是流暢度和移植度最高的一隻，無論角色造型和招式都別樹一格，詭異之餘亦充滿豪快的格鬥感。

1. CAPCOM
2. 96年2月23日
3. 6800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡



## 附錄模式




在OPTION畫面裏，先把游標移至「CONFIGURATION」一欄上，然後輸入中腳、輕拳、↓、輕腳、中拳，那麼便會在畫面的下方出現「APPENDIX」一項，只要選擇這欄就可進入附錄選項模式；下表是各選項所代表的意思。

| | |
|---|---|
| TURBO | 設定能否選擇以快速模式進行遊戲（ON、OFF、FREE SELECT) |
| AUTO | 設定能否選擇使用自動防守（FREE SELECT、OFF) |
| MAX ROUND | 設定對戰時的最大局數（1、3、5) |
| BGM | 設定遊戲進行時所播放的BGM (HUNTER、CLASSIC、RANDOM) |
| SCENERY | 設定背景的顏色 (HUNTER、CLASSIC、RANDOM) |
| BGM TEST | 選聽遊戲中的BGM |
| CPU COLOR | 設定在ARCADE模式中電腦角色的顏色 (HUNTER、CLASSIC、RANDOM) |
| ANIMATION | 設定OP畫面的版本（CUT、FULL) |

## 速度選擇

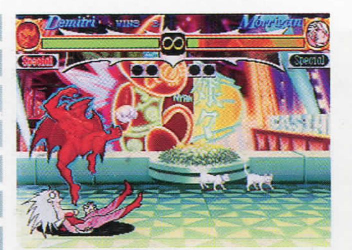
在OPTION畫面裏，先把游標移至「TURBO SPEED」一欄上，然後輸入輕拳、輕拳、→、輕腳、重拳，那麼平時只有4段的速度選擇就會變成8段。

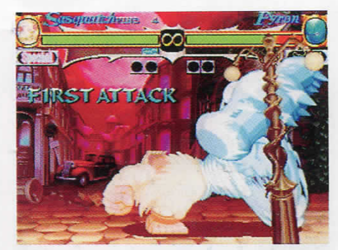
## 隱藏EX必殺技

先選用AULBATH來玩，如果是按重腳或START來決定角色的顏色(即是街機版《魔域戰士》可選用的兩種顏色)，那麼便可使用DIRECT SCISSORS這一招隱藏EX必殺技，出招方法是↓、↓＋拳。

## 使用隱藏顏色

在選擇角色畫面中，當決定是否使用自動防守時，如果同時按住輕拳和中腳大約一秒，變會出現該角色的隱藏顏色。




## 隱藏勝利姿勢

使用MORRIGAN時，只要在擺出勝利姿勢前按住3個拳掣或3個腳掣，便會出現和平時不同的隱藏勝利姿勢；另外SASQUATCH在擺出勝利姿勢前如果按住↑及3個腳掣，亦會出現隱藏勝利姿勢。

## 皇妃與侍從出現

首先以ARCADE模式進行遊戲，然後選用ANAKARIS打到最後一關，如果能夠以EX必殺技打敗最後頭目PYRON，那麼在ANAKARIS的周圍便會出現皇妃與侍從。

## 隱藏DASH

當使用MORRIGAN時，如果按住任何一個腳掣來DASH，她便會作垂直移動，再繼續按十字掣的話，就可令她飛出畫面外。

# 水滸演武—風雲再起—

© 1995 1996 DATA EAST CORP.

《水滸演武》的續編，基本的操作跟上一集沒有多大的分別，在細節上作出相當的改良，而最主要的分別可算是追加了頭目晁蓋、《FIGHTER'S HISTORY》裏的溝口及英美共三名角色。

1. DATA EAST
2. 96年3月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. 全年齡



# 拳皇'95

© SNK 1995

NEO GEO的超人氣名作，總共24名角色以3對3的隊制形式決戰。SS版在使用TWIN ADVANCED ROM SYSTEM後作出近乎120%的移植之作。

1. SNK
2. 96年3月28日
3. 7800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡

## 使用兩大頭目

不論以任何難度，在SINGLE單人模式或TEAM BATTLE隊制模式，只要先打爆機一次，便可在選人畫面中選擇兩名頭目草薙柴舟及奧米加・胡高。

## 立刻選回所使用的隊伍

在續關或重新挑戰時，只要當在問是否進行TEAM EDIT自組隊伍時按住L或R來作決定，就可以用剛才所使用的隊伍再玩。

## 改變必殺技指令




不論以團體戰或是單人戰來進行遊戲，只要能取得100萬分並且能夠簽名，那麼再始遊戲的話便會發現全部角色的必殺技指令改變了，而唯一能夠解決此問題的方法就是將這

DATA洗掉。

### 在遊戲中改變操作設定

在遊戲進行時，只要先按暫停然後按A或C，就會出現簡單的改變操作畫面。






## 龍爭虎鬥II 完全版



《MK II》SS版本，而完全版的意思是100%的移植——包括那些煎皮拆骨、血肉模糊的場面，而這些亦正是究極神拳的「招牌貨」，當然還有實寫掃描的畫面。

1. ACCLAIM JAPAN
2. 96年3月29日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. X指定



### 隱藏模式

在遊戲的開場畫面出現時，只要順序輸入↓、↑、←、←、A、→、↓、B、Y及C，在標題畫面便會追加了「SWITCHES……」一欄，下表是設定各項目的功能。




### SWITCHES的效果

| | |
|---|---|
| 1 HIT P1（P2） | 可以將對手一下擊倒 |
| TOASTY | 當使用上鈎拳擊中對手時，在畫面下方必定會有男性面孔出現 |
| CONSTANT ACID | 當使用上鈎拳擊倒對手時，必定會將他打進硫酸池裏 |
| EASY SMOKE | 隱藏人物 SMOKE 會簡單地出現 |
| EASY JADE | 隱藏人物 JADE 會簡單地出現 |
| NOOB | 隱藏人物 NOOB 會簡單地出現 |
| HARD PLAYER 1（2） | 角色無敵，當體力剩下 15% 左右便自動回復 |
| SOAK TEST…… | 觀戰模式 |

## RISE OF THE ROBOT 2



曾推出3DO版的美國電腦遊戲《RISE OF THE ROBOT》續篇，畫面及系統大為強化，可選用的機械人增加至18台，另外新設定了SPECIAL攻擊、SUPER SPECIAL攻擊和TERMINATION攻擊。

1. ACCLAIM JAPAN
2. 96年6月28日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. 全年齡



## 餓狼傳說3



《餓狼》系列第4彈，由原本的雙戰線系統進化為三條戰線，加上大幅度調整了舊有人物的能力及重設了角色的大小，令投入感大為增加。玩者可從10名戰士中選取一人，來向流着秦一族血脈的秦氏兄第與黑道秘書山崎龍二挑戰。

1. SNK
2. 96年6月28日
3. 6800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡




### 使用3大隱藏人物

不論遊戲難度，首先要把秦兄弟2人打敗並把DATA儲存起來，然後在下一次重開遊戲時選擇LOAD DATA及NEW GAME，接着在選擇角色時順着「TERRY→韓虎→不知火舞→傑斯→BOB WILSON→望月雙角→ANDY→FRANCO BASH→東丈→BLUE MARY」的次序每人按一次1P的R掣，成功的話便會撤換到13人齊集、可選用秦崇雷、秦崇秀及山崎龍二的選人畫面。

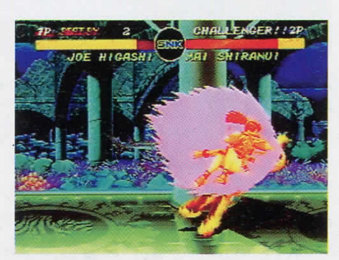
### 使用潛在能力

在敵人出場前的字幕畫面中，只要按實A、B、Y直到對戰畫面出現「GO」時連START也要一起按，那麼角色的名字便會轉成綠色，亦即代表可使用潛在能力。

### 角色縮小化

在對戰模式中，只要雙方在選人時都是保持一直按住A及Y不放，這樣2人便會變成以縮小了的狀態來進行對戰。




## SS配件逐件數

### 名稱：RACING CONTROLLER

售價：5800日圓

為了能令玩賽車遊戲時更為暢順，SEGA在推出《DAYTONA USA》的同時發售了這個DIGITAL的RACING CONTROLLER，玩者除了可自由設定軚盤的最大扭動角度外，還能調節由機殼部分至軚盤的距離與對使用者的角度，唯一較令人失望的是在玩《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》時手感還是差了一點。現在香港的售價大約是$300左右。



### 名稱：MISSION STICK

售價：7800日圓

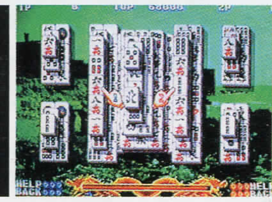
這一支ANALOG搖桿是專為進行駕駛飛機遊戲而設計的，玩者可自由設定搖桿部分安放在按掣部分的左邊或右邊，是相當照顧玩者的一種設計。現在《SEGA AGES：SPACE HARRIER》特別版還以優惠價出售此搖桿。

# 上海 萬里之長城

© SUNSOFT

著名麻雀PUZ《上海》的另一版本，同樣是要在一堆麻雀牌陣中，以指定方法去將全部牌取走才算過關。這一集除了《上海》外，還加上了《青島》、《北京》和《長城》三款不同玩法的遊戲。

1. SUNSOFT
2. 95年2月24日
3. 6800日圓
4. 2人
5. MEM、滑鼠
6. 全年齡



# POPOITTO HEBEREKE

© 1995 SUNSOFT

以可愛卡通人物HEBEREKE為題材的砌磚遊戲，玩法是將4枚相同顏色的方塊拼在一起便可消去，而玩者是可以選擇故事模式及對戰模式來玩。

1. SUNSOFT
2. 95年3月3日
3. 6000日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡



## 遊戲中進行音效測試

當遊戲進行時先按暫停，然後按↑便可以L、R來選聽遊戲中的音樂；如果按↓則是效果音測試。

# 平成天才

© FUJIO PRODUCTION / 講談社 / STUDIO PIERO / GE

這隻對戰砌磚遊戲，只需要2個或以上的同色方塊便可將它們消去。故事說玩者被柏加邦的爸爸以吸塵吸進第108次元的空間內，為了要返回原本的世界而和各地區的居民以砌磚決勝負。

1. GENERAL ENTERTAINMENT
2. 95年7月7日
3. 4800日圓
4. 2人
5. ——
6. 全年齡



## 使用隱藏角色

在2P對戰模式中，選擇角色時如果按住L及R來順序按←、→、B、A，就可使用隱藏角色「NORA馬」。

## 困難對戰模式

在OPTION畫面中，只要把游標移到BETWEEN BLOCK一欄上，然後按住L、R來順序按↑、↓、←、→、B、A，在對戰時方塊與方塊之間的空隙便會增加至3格。

## OPENING片段的變化

先插上2P手掣，然後在生產商標記出現時按2P的A十次以上，那麼開場片段的音樂及畫面便會有點不同。

# BREAK THRU！

© SPECTRUM HOLOBYTE,INC. / ZOO

只要將相同顏色的磚塊拼在一起，便可把它們消去的一隻規則簡單PUZ。除了有很多各式各樣的道具外，可以二人對戰及二人合作進行遊戲亦增加了可玩性。

1. 翔泳社、BMG VICTOR
2. 95年9月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 滑鼠
6. 全年齡



# GAME之鐵人 THE上海

© 1995 SUNSOFT

由推出紅白機及超任版《上海》系列的SUNSOFT所推出，除了收錄正版《上海III》外，還加上《龍龍》及《紫禁城》兩隻玩法截然不同的麻雀方塊解謎遊戲；共有鐵人模式及故事模式可選擇。

1. SUNSOFT
2. 95年10月13日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM、滑鼠
6. 全年齡




# PUYOPUYO通（2）

© COMPILE / LMS DISK

移植自深受日本人歡迎的業務用版本《啫喱方塊通2》，畫面及角色依然奪目可愛，新增要素除加入了四個新角色外，還設有練習模式及能令遊戲更為刺激的相殺(互相抵消)系統，可算是PUZ中的典範。

1. COMPILE
2. 95年10月27日
3. 4800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡

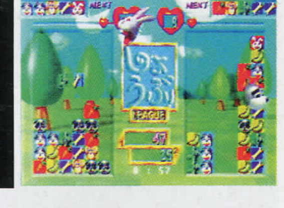



# BAKU BAKU ANIMAL 世界飼育係選手權

© SEGA

SEGA的AM3研首隻對應ST-V底板遊戲的家用版，全部登場物件都是由精美的立體CG做成，玩法是將動物方塊放在相對的食物方塊旁邊，便可同時把這兩種方塊消去，是一隻相當考技術和運氣的PUZ。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年11月10日
3. 4800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡

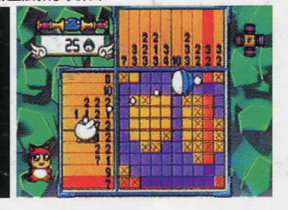


# 繪畫邏輯

© SEKAIBUNKA-SHA/ 堇公房 /SUNSOFT

以動畫《HEBEREKE》的角色為主題的邏輯繪圖遊戲，由邏輯繪圖的元祖雜誌「PAZURA」所監修，收錄了不同難度的300條問題；另外初心者可透過《HEBEKERE》人物的解說來明白這遊戲的玩法。

1. SUNSOFT
2. 95年11月17日
3. 4900日圓
4. 2人
5. 滑鼠
6. 全年齡



### 取消選擇變成0

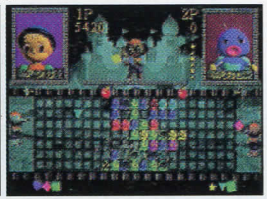
在故事模式裏，如果按START來開啟系統視窗選擇中斷遊戲，那麼下一次以中斷了的DATA來重開遊戲，便會發覺「取消選擇」一項旁邊的×符號會消失掉。

## 拔河方塊

© ECOLE SOFTWARE

和一般砌磚有點不同，是以橫向來表達的方塊遊戲。1P和2P在同一個版圖內要向中央部分投出方塊，顏色相同的便會消失而令所有方塊推向對方那邊去，而方塊數目當過了某一條線便算輸。

1. ECOLE SOFTWARE
2. 95年11月22日
3. 4800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡



## 日光浴的回憶（＋日記）

© YANOMAN

正統拼圖遊戲一隻，以五名泳裝美少女作題材，每版都是由48塊拼圖組成，而每位美女各有四段影片。另外，靜止畫拼圖就有365張。

1. YANOMAN
2. 95年12月8日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM、滑鼠
6. 全年齡



### 立刻看到全部女孩

在OPTION畫面中，把游標移到PHOTO VIEWER上並按住L、X、一來START，這樣便會撤換畫面，按C便可看到全部女孩的相片。

### 設定電腦等級3~5

在VS模式中，把游標移到「1P VS COM2」上並按住X來按A，那麼便會設定電腦為等級3；如果是按住Y來按A就會是等級4；按住Z來按A便是等級5。

### 改變玩的日期

在目錄畫面中，把游標移到HIMEKURI一欄上，按住R、Z、←來A，就會轉到改變日期的畫面去，只要按C設定日期後按START作決定，便會由這天的女孩開始進行遊戲。

## 櫻桃小丸子對戰PUZZLE蛋

© KONAMI / SAKURA PRODUCTION / 日本 ANIMATION

以街機版《對戰PUZZLE蛋》為藍本，換上了在日本大受歡迎的《櫻桃小丸子》人物所做成的PUZ，玩法同樣是將三個相同顏色的圓珠放在一起便會消失。

1. KONAMI
2. 95年12月15日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. 全年齡



## MAGICAL DROP

© DATA EAST/RUSS

移植自街機的砌磚遊戲名作，和一般方塊遊戲不同的是以由下到上的堆砌法，與傳統的《俄羅斯方塊》相反。家用版的另一特色是增加了OP及新畫了各個角色的CG。

1. DATA EAST
2. 95年12月15日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡



## DELOON方塊

© TECMO,LTD. 1996

超級恐怖的砌磚遊戲！玩法是把4枚同色的磚塊(DELO)拼在一起，便可將之消去；此系統最令人困擾的是要取得勝利，最大的敵人往往會是運氣。

1. TECMO
2. 96年1月26日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. 全年齡

### 超大連鎖示範畫面

在「魔天樓的DELO顏色」模式中，假如在遊戲開始前的讀碟畫面中是按住L及START，便會出現108連鎖的DEMO畫面；而按住R及START就會出現45連鎖。

### DELO下降速度減慢

在「朝早生長的DELO」模式中，只要按住L便可令DELO下降的速度減慢。

## PD ULTRAMAN LINK

© 圓谷 PRODUCTION / SIMS / BANDAI

咸蛋超人的產品，基本上遊戲的玩法是跟《PUYO PUYO》等這類方塊遊戲非常相似，可愛的立體Q版超人及怪獸算是本遊戲的主要賣點。

1. BANDAI
2. 96年2月9日
3. 6800日圓
4. 2人
5. ——
6. 全年齡

## 爆炸方塊

© 1996 SKY THINK SYSTEM CO.,,LTD.

玩法類似《BOMBLISS》，要將藥引、炸彈及火花的方塊適當地砌，做成超巨大的連鎖反應，是一隻相當考心思的砌磚遊戲。

1. SKY THINK SYSTEM
2. 96年2月23日
3. 3980日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡



### 使用パロパロ 王

在標題畫面中順序按X、B、Y、A，然後選擇角色時把游標移到ミハエル上面，再按住↑來決定，便可使用巴羅布國王。

### 立刻出現爆機畫面

當遊戲起動後出現NOW LOADING字樣時，只要按住B、X及Z就會出現各人ENDING及開發人員表的選擇畫面。

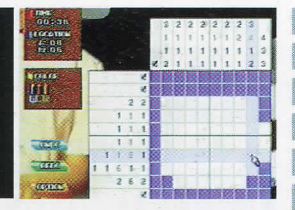
## 邏輯方塊 彩虹鎮

© HUMAN ENTERTAINMENT

不再是一般的方塊遊戲，而是要玩者將一幅幅只由連串數字組成的圖表，就數字的排列和顏色去把圖畫完成，《彩虹鎮》除了單色外，更有彩色及由三層顏色組成的混色，使難度倍增。



1. HUMAN
2. 96年2月23日
3. 5800日
4. 1人
5. MEM、滑鼠
6. 全年齡

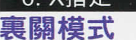


## MY BEST FRIENDS

© ATLUS

一隻三級的砌圖遊戲，玩者只要在限定的時間內將砌圖完成，便可以看到脫衣的畫面，而登場的女角全部共有8人，遊戲的初頭只可選擇5人，達到一定的條件後便再追加另外3人。

1. ATLUS
2. 96年3月22日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM、滑鼠
6. X指定



### 裏關模式

只要把8名女子的砌圖全部完成，就會出現ENDING畫面，之後返回標題畫面，便會發現有一個「裏」字出現在標題上，這時便會以有H畫面的拼圖開始遊戲。

## 自殺仔S

© XING/IREM

在街機頗受歡迎的一個方塊遊戲，曾推出SFC及PS版本，遊戲的目的是要用方塊築起通道，令走上水浸眼眉之途的可愛主角能迅速到達出口。

1. XING ENTERTAINMENT
2. 96年3月29日
3. 6800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡

### 老頭子模式

在標題畫面中，先把游標移到OPTION一欄上，然後按住B、L、R、Z來按START便進入了OPTION畫面，接着返回標題並按住L來開始遊戲，就可以自由選擇的老頭子模式進行遊戲，而在遊戲進行中按X、Y、Z、L或R便能自動過版。

### 變態模式

只要在標題畫面按住A及Z來按START，就可進入隱藏的變態模式。

## PUZZLE AND ACTION 3

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996.
© CRI 1996

總共由27款不同的迷你遊戲組成，有些要用點腦筋的，有要考玩者動態視力的，亦有要用連打功夫的，可謂包羅萬有，完全適合所有人士玩，而其中有22種遊戲是玩者可以自由選擇來玩的，餘下的便是在故事模式中對首領時的遊戲。

1. CSK總合研究所（CRI）
2. 96年4月5日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. 全年齡



### 2大隱藏指令

在標題畫面裏，如果順序輸入↑、↑、↓、↓、→、←、→、←、B後再選擇自由遊戲模式，就可增加對頭目戰的選擇；另外如果輸入↓、↓、↑、↑、←、→、←、→、B後再選擇自由遊戲模式，就可增加BONUS遊戲、爆機畫面及遊戲開發人員表的選擇。

### 無限續關

先選擇以ARCADE模式進行遊戲，然後在決定難易度時按住L、R來順序按↑、↑、↓、↓、→、←、→、←、Y，就可以FREE PLAY無限續關的狀態來開始遊戲。

### 選關

先接上2P手掣，然後選擇ORIGINAL原創模式，接着在遊戲進行中按暫停並順序輸入2P的↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、Y，那麼在畫面的上方便會出現一個代表了遊戲難易度的4位數字。跟着按A、B、C、START來RESET，當CRI的標誌出現時按住下表的掣後選擇ORIGINAL模式就能選關。

| | |
|---|---|
| Y | STAGE 1 |
| Z | STAGE 2 |
| L | STAGE 3 |
| R | STAGE 4 |

## ANGEL PARADISE VOL.1 坂木優子 戀之預感

© SAMMY INDUSTRIAL COMPANY LTD.1996

這隻以青春性感偶像坂木優子為主角的砌圖遊戲，流程分為四部份合共十六版，分別有砌圖和推拼砌圖的遊戲，取得ITEM還可以進入兩版能看到相片及簡短片段的特別版面。

1. SAMMY工業
2. 96年4月19日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡





## 痛快！SLOT SHOOTING

© SHOEISHA CO.,LTD.

玩者要控制一隻名為斯羅的生物，擊落畫面上相同顏色的魚蝦蟹，繼而產生連鎖反應將其他魚蝦蟹消去，除了畫面色彩豔麗外玩法亦很有趣。

1. BMG VICTOR／翔泳社
2. 96年6月14日
3. 5500日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡

### 鬥高分模式

在標題畫面出現PRESS START BUTTON字樣時，順序按↑、↓、←、→、↑、↓、←、→、↑，聽到「痛快！SLOT SHOOTING」的叫聲便算成功輸入秘技，此時不論在單打或雙打模式均可進行以鬥取得高分的遊戲模式。

### 隱藏迷你遊戲

在標題畫面中，只要順序按↑、←、↓、→、↑、←、↓、→及↑，成功輸入便會出現效果音，此時便可選擇「2D射擊」及「3D射擊」兩種新追加的隱藏迷你遊戲。

## 大牌呰

© METORO

移植自玩法有點像《上海》及《四川省》的街機麻雀方塊遊戲，玩者要在指定時間內將版圖上的麻雀牌以順子（一萬、二萬、三萬）或刻子（九筒、九筒、九筒）組合或把手上配牌全部消去才算成功，是一隻難度不低的PUZ。

1. METORO
2. 96年6月28日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡








## GALE RACER



街機首隻32-bit體感賽車遊戲《RAD MOBILE》的強化移植版本，玩者要駕駛擁有極高速的超級跑車和其他對手鬥快橫渡美國，而着重天氣對駕駛的變化是此GAME的魅力。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 94年12月2日
3. 6800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡



### 掛牆公仔的變化

在SPEED RACE模式中，只要超越敵車就可把掛牆公仔增至100個，而超音鼠SONIC則會變成TAILS。

## DAYTONA USA



移植自AM 2研的絕佳業務用3D多邊形賽車遊戲《DAYTONA USA》，不但收錄了原版的3條賽道及玩上手時的投入感，還追加了大量秘技及擁有原創要素的SATURN模式，令這遊戲生色不少；改良版《REMIX》暫定在1996年內推出。

1. SEGA ENTERPRISES,LTD.
2. 95年4月1日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM、軟盤
6. 全年齡




### 增加可選用車輛

在SATURN模式中，先設定敵車為NORMAL或以上的等級，然後在賽事裏取得頭3名的成績，便可令選用車輛增加2架；同樣道理，如果在全部賽事都取得頭3名的成績，便可令選用車輛增加10架。

### 輸入指令增加車輛

只要在標題畫面按住↘、L、R、C、Y來按START，便能令可選擇車輛增加10架。

### 使用馬匹競走

在SATURN模式中，先設定敵車為NORMAL或以上的等級，然後在初級、中級及高級賽事全部都取得第1名，便可在SATURN模式的MISSION SELECT一欄中選擇以馬匹來競走的DAYTONA UMA模式。接着，選擇耐力賽ENDURANCE模式，並且在不限難易度下在初級(80圈)、中級(40圈)及高級(20圈)賽道中全部取得第1名，就可以選擇以父子兩匹馬一起跑的DAYTONA UMA2模式。

### 一開始便可使用馬匹

在標題畫面，如果按住↖、A、B、X、Z來按START選擇SATURN模式，便可立刻使用12輛賽車及馬匹作賽。

### 鏡子賽道模式

只要在選擇賽道時是按住START來作決定，便可在和平時左右相反的鏡子模式賽道作賽。

### 玩老虎機

在初級賽道的後半段有一台老虎機，只要一見到它便可按X令它停下來，而如果有「7」或「BAR」出現便可分別增加時間7秒及5秒。

### 選擇背景音樂

先設定操作法為TYPE B，在遊戲一開始出現「GENTLEMEN START YOUR ENGINES」時，只要按住轉換視點的掣便可選擇BGM。

### 卡拉OK模式

先以ARCADE模式來進行遊戲，然後在選擇賽道時按住↑來作決定，便可在遊戲畫面下方出現BGM的歌詞。

### TIME ATTACK模式

在決定使用自動波或手動波時，如果按住START來作決定，便可進行沒有敵車的TIME ATTACK模式。

### 車頂視點

先設定為NORMAL模式來進行遊戲，接着選擇TYPE B以外的操作法及TIME ATTACK模式來玩，跑完之後選擇重播沿途過程REPLAY，在重播時假如按着轉換視點的掣，便可用由高空直望車頂的隱藏第5視點來看REPLAY。

### JEFFRY石像動起來

在上級賽道裏，只要進行逆走便可在第2次經過JEFFRY石像時，看到它保持着倒立的狀態。另外，在正常行駛時如果停在JEFFRY石像前並連按X，便可令它回轉起來。

### 快速起動引擎

在中級及上級賽道裏，當信號燈還是紅色時先按住油門掣及剎制掣，令引擎的回轉數值保持着6000-6500左右，然後在信號燈轉到藍燈的一瞬間放開剎制掣，便可以極快速度來起動車子。

### 速度以mph表示

先接上2P手掣，然後在標題畫面同時按2P的X、Y和Z，便可令車速由kph(公里/小時)改為mph(英里/小時)，而在遊戲裏所出現的訊息亦會以英語表示。

### 中級賽道隱藏告示板

在中級賽道裏，如果從通往修理站的路作相反方向走，便可經斜坡到達山上的隧道去，而在隧道的盡頭會有叫玩者棄權的告示板。

### 沒有車輪的賽車

在駛入修理站更換車輪時，如果按住A、B、C來按START作RESET，便可在DEMO畫面看到沒有車輪的車在行駛着。

### SEGA遊戲音樂集

在賽事結束後的簽名畫面裏，只要輸入下表的名字便可聽到相對的SEGA遊戲音樂節錄。

| 名字 | 遊戲音樂 |
|---|---|
| AKI | VIRTUA COP |
| ANI | 獸王記 |
| AO. | 超級摩納哥G.P.賽車 |
| ASA | STRIKE FIGHTER |
| A.B | AFTER BURNER |
| A.Y | VIRTUA FIGHTER |
| BNB | 肥瘦大盜 |
| DEK | VIRTUA COP |
| DST | DUNK SHOT |
| EXN | EXHAUSTNAUT |
| E.R | ENDURO RACER |
| GDA | 戰斧 |
| GLC | G-LOC |
| GPR | G.P.RIDER |
| G.F | GALAXY FORCE |
| HSB | GALAXY FORCE |
| H.O | HANG ON |
| H.S | DYNAMITE DUCKS |
| IGA | 寶石方塊2 |
| ISO | POWER DRIFT |
| JIM | 異形風暴 |
| J.B | VIRTUA FIGHTER |
| J.M | VIRTUA FIGHTER |
| KAG | AFTER BURNER |
| KAO | DUNK SHOT |
| KAZ | SCRAMBLE SPIRIT |
| KEN | LINE OF FIRE |
| KOS | DAYTONA USA |
| KOU | ALEX KIDD |
| K.M | VIRTUA FIGHTER |
| M.M | SUPER HANG ON |
| NAK | 藍霹靂 |
| NAG | G-LOC |
| OKA | 出租英雄 |
| ORS | OUT RUNNERS |
| OSI | TURBO OUT RUN |
| O.R | OUT RUN |
| PAI | VIRTUA FIGHTER |
| P.D | POWER DRIFT |
| P.P | DAYTONA USA |
| QTT | QALTENT |
| R.M | RAD MOBILE |
| SAO | 異形風暴 |
| SDI | SDI |
| SHO | SUPER HANG ON |
| SKH | DAYTONA USA |
| SMG | 超級摩納哥G.P.賽車 |
| S.B | VIRTUA FIGHTER |
| S.C | STADIUM CROSS |
| S.F | STRIKE FIGHTER |
| S.H | SPACE HARRIER |
| TAK | 超級藍霹靂 |
| TET | 俄羅斯方塊 |
| TOR | TURBO OUT RUN |
| TRS | R360 |
| T.B | 藍霹靂 |
| UME | 米高積遜外星戰將 |
| VFT | VIRTUA FIGHTER |
| VMO | 石中劍 |
| V.F | VIRTUA FIGHTER |
| V.R | VIRTUA RACING |

| | |
|---|---|
| K.T | HANG ON |
| LAU | VIRTUA FIGHTER |
| LGA | DAYTONA USA |
| MSA | ENDURO RACER |
| MIT | R360 |
| MMM | SDI |

| | |
|---|---|
| W.H | VIRTUA FIGHTER |
| YAM | BLOCK SEED |
| YAN | 寶石方塊 |
| YOJ | 肥瘦大盜 |
| YUI | FLASH POINT |
| .KK | 原創音樂 |










## GRAN CHASER

© SEGA / CYBERDREAMS,INC. / SYD MEED INC.

以未來為背景的賽車遊戲，玩者需要駕駛一架浮遊車在賽道上和其他對手競逐冠軍寶座。所有車輛與跑道都是以多邊形製成的，當然可作各種視點的切換啦。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年5月26日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM、軟盤
6. 全年齡




### 增加賽道

先選擇故事模式裏的ADVANCED模式並完成遊戲一次，然後等待在爆機畫面結束，接着返回標題畫面選擇FREERUN模式來玩，那麼便可在ADVANCED模式中選到最終賽道ARAMASATELLES STAGE。

## RACE DRIVIN'

© ATARI GAMES / TIME WARNER INTERACTIVE

雅達利街機模擬駕駛遊戲家用版，並非像一般賽車遊戲那樣講求速度，而是着重於真實駕駛技術上。遊戲裏共有3條賽道，而玩者可選擇街機版或SS版來玩。

1. TIME WARNER INTERACTIVE
2. 95年8月4日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM、軟盤
6. 全年齡

### 追加OPTION功能

當生產商的標誌在畫面上出現時同時按L及R，成功的話就會聽到牛的叫聲，此時在OPTION畫面便會追加了3個新選項：2人交替的時間競賽「BADEE」、玩者沿途REPLAY過程「3分鐘REPLAY」及觀賞3D建築物模型的「3D MODEL TEST」。

### 增加使用車輛

在ARCADE模式或REAL模式中，只要在冠軍賽CHAMPIONSHIP裏勝出，就能增加可以使用的車輛，而在每條賽道中都是有一架新車的。

## HANG ON GP '95

© SEGA

SATURN第一隻電單車遊戲，可說是將名作《HANG ON》變成以多邊形來表達，玩者可從5輛性能各有不同的電單車中選取其一，向合共有3條賽道的格林披治模式挑戰。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年10月27日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM、軟盤
6. 全年齡



### 隱藏車&最強戰車

首先要在全部賽道取得勝利，看過爆機畫面後重新再開始遊戲，可以選擇的車輛便會由5架增加至10架。接着，不論在甚麼賽道也好，只要能夠做出29秒以內的最快圈速，就可以在選車畫面裏選用能力最強的特別戰車。

### 一開始便選擇全部賽道

先進入OPTION畫面，然後按B離開返回遊戲模式選擇畫面，就在游標還停在OPTION一項時順序按R、R、L、R、R，便能一開始選擇全部賽道。





### 耐力賽模式

當有車子在行走的DEMO畫面中，順序按↑、↓、→、←後同時按X、Y及Z，便會有耐力賽模式ENDURANCE MODE的選項出現。

### 時間無限

在選擇遊戲模式的畫面裏，先把游標移到T.T.模式一項上，然後順序按→、←、↑、↓、Z，那麼在遊戲中便會沒有了時間限制。

## F-1 LIVE INFORMTION

LICENSED BY FOCA FUJI TELEVISION © SEGA ENTERPRISES,LTD. 1995

收錄了鈴鹿和蒙地卡羅等合共6條賽道的實名F-1賽車遊戲，在賽事中會有知名的旁述員作現場報道，再加上由車內望出去的主觀視點，令玩者好像在看電視直播一樣。

1. SEGA
2. 95年11月2日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM、軟盤
6 全年齡




### 改變開始時的排位

在決定使用自動波或棍波時，只要輸入附表的指令，就可改變開始時的排位。




| 指令 | 排位 |
|---|---|
| 按住L、X、Y、Z來按START | 第1位 |
| 按住L、X、Y來按START | 第4位 |
| 按住L、X、Z來按START | 第7位 |
| 按住L、X來按START | 第10位 |
| 按住L、Y、Z來按START | 第13位 |
| 按住L、Y來按START | 第16位 |
| 按住L、Z來按START | 第19位 |
| 按住L來按START | 第22位 |

### 改變所跑的圈數

在決定賽道的畫面中，只要輸入下表的指令，就可改變所需要跑的圈數。

| 指令 | 圈數 |
|---|---|
| 按住R、X、Y來按START | 1圈 |
| 按住R、X、Z來按START | 2圈 |
| 按住R、X來按START | 3圈 |
| 按住R、Y、Z來按START | 4圈 |
| 按住R、Y來按START | 5圈 |
| 按住R、Z來按START | 6圈 |
| 按住R來按START | 7圈 |
| 按住R、X、Y、Z來按START | 9圈 |





### 使用SUPER TYRRELL

首先要選擇片山右京的跑車TYRRELL來使用，然後在決定使用自動波或棍波時按住B掣來按START，那麼便可使用比TYRRELL強得多的SUPER TYRRELL。

### 第三者視點

先選擇ORIGINAL模式來玩，然後在賽事途中按暫停並順序輸入↓、↑合共5次，接着按住X、Y、Z來按START，那麼便會以第三者視點來繼續遊戲。

### 可聽到轉波聲

在標題畫面中，只要按住L及R來按START，就可聽到車子轉波時的效果音。

## 山卡KING THE SPIRITS



以實際的公路及迂迴曲折的山道為賽道的賽車遊戲，畫面全部都是用3D多邊形製成的，而在2P對戰時的上下／左右分割畫面、兩車相遇時畫面會合二為一的設計相當有心思；可選擇的車共有6款。

1. ATLUS
2. 95年11月10日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM、軟盤
6. 全年齡



### 謎之車

首先在「KING BATTLE」模式中和36架車的賽事要全部勝出，然後不論難易度選擇第1條賽道來進行遊戲，那麼便會在賽道途中的食店遇到一輛黑色的保時捷跑車，這時只要將車子撞向它就會變成那輛保時捷的模樣。

### 使用兩架新車

在選擇跑車的畫面中，如果把游移到TYPE F的車子上，然後按住L、R、Y來按一，就能選用隱藏的TYPE G保時捷；這時假如按住L、R、Y來再按一，就可選用另一輛隱藏的貨車。

### 在茲姆加拿賽道作賽

在選擇遊戲模式的畫面中，先把游標移到每一項上並按B掣一次，然後選擇T.T.模式，接着按住X來決定所要跑的賽道，就能夠在茲姆加拿賽道作賽。

### 詳盡的時間報告

在T.T.模式中，不論設定全程總圈數是多少圈，只要在完成賽程後的重播畫面中按暫停後按X，就會出現通過所有分段點所需的時間及最快時間等資料。

### 特別的重播視點

在賽事結束後的REPLAY畫面裏，只要把游標移到REAR一欄上並按←1次，就可以駕駛者的視點來看重播片段，而如果按←2次則會變成車子左後方的視點。

### 改變天色

在對戰模式或T.T.模式中，選擇車子行駛方向時如果是按住Y來按A作決定，就會以沒有雲的青空來進行遊戲；如果是按住Z來按A就會變成夜空；按住L及B來按A就會變成有雲的青空；按住R及B來按A就會變成黃昏天色。





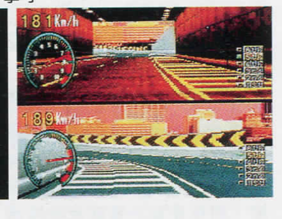



## 灣岸DEAD HEAT



3D多邊形飛車遊戲一隻，玩者可從3架超級跑車中選取其一，在5條不同的賽道裏和敵人決勝負。除了要跑贏對手外，玩者還可邀請10名以真人模特兒跟你同行，成功與否則要看看你的本事了。

1. PACK-IN-VIDEO
2. 95年12月15日
3. 6800日圓
4. 2人
5. MEM、軟盤
6. 18歲以上推獎

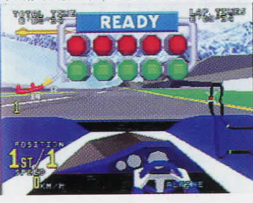


## VIRTUA RACING SEGA SATURN



SEGA在街機推出的一隻POLYGON賽車遊戲，在SS上除了可作2P對戰和REPLAY功能外，還有增加至10條的賽道與及5款不同的賽車。

1. TIME WARNER INTERACTIVE
2. 95年12月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM、軟盤
6. 全年齡



### 秘密的簽名

首先以格林披治模式GRAND PRIX來進行遊戲，然後在簽名時輸入「YXZ」，接着同時按A、B、C及START作RESET，那麼在重新啟動遊戲後便可在ARCADE模式中玩到格林披治模式裏的7條SS版原創賽道；另外，在練習模式PRACTISE中，只要選擇DRONES裏的新增項目FULL ARCADE，便可和平時ARCADE模式一樣有16架敵車出現。

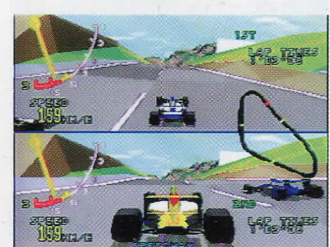
### 黑夜駕駛

在選擇遊戲模式的畫面中，只要按住A、X、Y和Z來按START，選過賽道後就會以黑夜天色來進行遊戲；如果輸入同樣秘技便會還原這效果。

### 把車子回轉

在練習模式選擇車子的畫面，按住L或R便可回轉車子觀看。



## SEGA RALLY CHAMPIONSHIP



移植自SEGA AM3研的業務用拉力賽車作品，改善了在《DAYTONA USA》時的爆山情況，不但將原版的4條賽道全部落齊，還加入了畫面上下分割的二人對戰模式。

1. SEGA
2. 95年12月29日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM、軟盤
6. 全年齡








### 隱藏賽車STRATOS

在選擇遊戲模式畫面中，順序按X、Y、Z、Y、X後便可在TIME ATTACK模式使用隱藏的車STRATOS。另外，輸入此秘技後在ARCADE模式中，選擇車子時只要將游標移到CELICA MT的左邊或DELTA MT的右邊，也可使用到STRATOS。

### 隱藏賽道

在選擇遊戲模式的畫面中，只要同時按X和Y，便可令全部遊戲模式都增加隱藏的湖邊賽道LAKE SIDE COURSE。

### 幽靈車GHOST CAR

在TIME ATTACK模式選擇所要跑的圈數時，把游標移到3 LAPS一欄上並按住X、Z來按C，那麼在遊戲進行時畫面上便會出現一架循着最佳路徑來走的灰色幽靈車。

### 鏡子賽道模式

在ARCADE模式裏，只要在選擇遊戲畫面模式時按住Y來按C作決定，便可在和平時左右相反的鏡子賽道上進行遊戲。另外，在TIME ATTACK模式中，決定所要跑的賽道時只要按住Y來按C也可進行鏡子賽道模式。

### 加強車子性能

以CHAMPIONSHIP模式進行遊戲，在選擇賽車時只要按住X來按C，便可大幅度增強車子的性能。

### 改變重播時的視點

在REPLAY時，只要按住A來按↑、↓、←、→、X、Y或Z，就能改變重播時的視點；另外，如果按住Z及↓來按L、R便可將畫面作放大縮小。






### 與STRATOS競賽

先在選擇遊戲模式時順序輸入X、Y、Z、Y、X，然後選擇ARCADE模式裏的PRACTISE練習模式，只要在決定所走的賽道時按住Z來按C，便可和STRATOS對戰。

### 消除時間及車速顯示

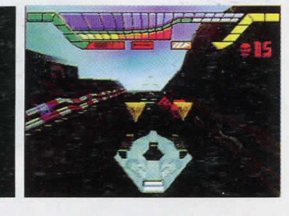
在遊戲開始前的選項畫面中，只要按住X來按A作決定，然後按任何掣來開始，那麼在賽事進行時畫面上的時間及車速顯示便會消失。

## 超級戰鬥賽車HI-OCTANE



由經典SLG《神魔大戰POPULUS》作者開發的外國電腦賽車GAME，玩者除了要控制那架浮遊車在異常刁鑽的賽道上飛馳外，還要向對你有威脅的敵車開火，感覺似玩緊STG。

1. EA VICTOR
2. 96年3月22日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



### SS小知識：POWER MEMORY

**SS在推出初期已發售外置BACK UP RAM帶「POWER MEMORY」，這盒帶的功能是增加可使用SAVE RAM至4M BIT，令到在玩需要大容量SAVE RAM的遊戲如SLG時，可以儲存多幾個DATA。不過，可能是POWER MEMORY與對外擴展槽接觸不良的關係，因此就算插上盒帶也有可能LOAD不到DATA，甚至更嚴重的是SAVE便會HOLD機。**

**坊間流傳着是可以在電源開啟後插上或拔走盒帶，不過各位請記着，由於SS的對外擴展槽設計相當精密，因此在電源開啟後插上或拔走盒帶是相當危險的——不是說SS主機本身，而是說盒帶內的DATA而言，如果幾經辛苦才能得到的RPG進度一下子便消失，那就不太好了。**



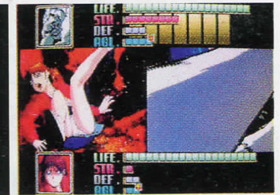


## BLUE SEED～奇稻田秘錄傳～

© SEGA / 高田裕三 / 竹書房 / BS PROJECT / TV 東京 / NAS

改編《3×3 EYES》作者高田裕三另一作品《碧奇魂》的RPG，遊戲以《龍珠》RPG版的抽卡系統來進行戰鬥，再加上SS的原創內容及大量質素普通但多得很的動畫片段，平凡中有點特別。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年6月30日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 18歲以上推獎




### 取得紅葉內褲

當遊戲進入第9章後，先到國土管理室5樓去，接着到過浴室後返回食堂去，便會有一名隱藏老伯向主角打開一扇門，進入後便會發生小梅與櫻的事件，最後便會取得可被草薙裝備、能令攻擊力及防禦力上升1點的紅葉內褲。

## 真・女神轉生 惡魔召喚師

© 1995 ATLUS

受注目程度不比DQ、FF或PS差的3D立體RPG《真・女神轉生》系列次世代機種首度登場版，遊戲彌漫着令人不寒而慄的詭異氣氛，玩者不但要經常和惡魔交涉使之成為同伴，更要不斷嘗試把這些仲魔混合成更強的惡魔。

1. ATLUS
2. 95年12月25日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡








## 空想科學世界GULLIVER BOY

©1995,1996 HUDSON SOFT/WAI WAI COMPANY
© 廣井王子・蘆田豐雄 / 集英社
© 富士電視台・東映動畫

移植自TV動畫的遊戲，製成班底是有名的《天外魔境》之靈魂人物廣井王子及動畫家蘆田豐雄。本遊戲其實可算是PC-ENGINE版的強化，除了有更出色的配音及動畫外，故事方面亦作出一些改動。

1. HUDSON
2. 96年3月22日
3. 6800日
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



### 經驗值2倍模式

在遊戲完結前的最後一幕——班尼斯之街（ベニスの街）中，玩者假如到辛瑪路可（サンマルコ）廣場北面的建築物，找一個貓形人談話，當牠向你問問題時，只要回答「是的」便可在爆機畫面過後，返回標題畫面選擇重新開始遊戲，進行經驗值2倍的模式。

### 取得50萬枚金幣

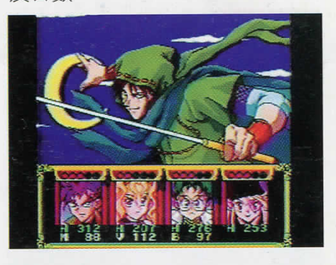
乘船到卡薩布蘭加港（カサバランカ）以西5格的地方按A或C調查，便可發現50萬枚金幣的寶藏。

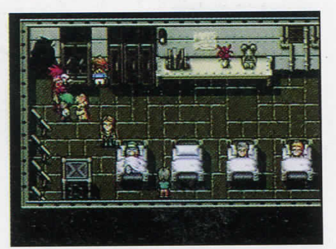
### 隱藏魔法「小雞」

在露斯蘭之村（ノースランド）右下方的屋裏，調查書架便會發現到樓梯，從樓梯行便會發現一個收藏着「小雞之球」的寶箱，繼而學懂了除頭目戰外100%脫出率的逃走魔法「小雞」。（小雞在英語可解作膽小）

### 完成遊戲所需時間

當爆機畫面播放完畢時，只要按X便可看到完成遊戲所需要的時間及日數。





## 巫術VI &VII完全版

© FOUR W≤≈INDS SOFTWARE / SIR-TECK SOFTWARE © DATA EAST

收錄了電腦3D迷宮RPG著名系列《巫術》的第6及第7集，遊戲依然充滿了中世紀感覺，而畫面亦明顯地比原作好。另外，由於這兩集的系統是和頭五集有很大分別的，因此可將這二合一版本當作另一隻遊戲來看待。

1. DATA EAST
2. 96年5月31日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



### 可取得無限寶物

在遊戲進行時如果發現到寶箱，只要以「さわる」指令來打開它，就可令原本一被開啟便會消失的寶箱保留下來，不斷重覆便可獲得裏面的寶物無限次。

### 和平時不同的初期裝備

在《巫術VI》裏，如果有2名以上的妖精（FAIRY）被編在隊伍中，那麼在出發時便會發現第2個以後的妖精，會帶着和平時不同的裝備。

## SWORD AND SORCERY

© MICRO CABIN

故事較為有趣的3DO人氣RPG強化版，整個遊戲都是以立體多邊形來表示，除改良了畫面及音效外，角色們由四塊TEXTURE變成了真正的3D有賴SS的機能；主角露斯安是由名聲優林原惠美負責配音。

1. MICRO CABIN
2. 96年5月31日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



### 爆機後的迷你劇場

當完成遊戲後，在ENDING畫面完結並出現FIN字樣時等待6至7分鐘，接着便會撤換畫面及出現只有對白、有關各人去向的迷你劇場。



## GOTHA

© SEGA/MICRONET

MULTI-ENDING(多結局)的戰略模擬遊戲，以近未來的世界為時代背景，登場的機體全部均是用上3D RENDERING所製成的CG，再加上各個角度的不同視點，令遊戲的迫力大增。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年1月27日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡

### 無限橫移

當輪到我方部隊移動時，先按住L或R來按十字掣，直到機動力剩下5分之3左右，成功的話便能以不減機動力的情況進行無限橫移(L是左移；R是右移)。只要放開L、R或該部隊行到畫面邊時便會自動停止。

### 提升艦載機的機動力

當空母的行動尚未終結時，只要把已進行攻擊的艦載機調回空母去補給，就可回復艦載機的機動力再進行攻擊。

### 讀心術

先把星古篇、拿路馬達篇和伊格亞斯篇3篇全部完成，然後返回最初的一篇重頭開始，就可看到角色對話時心中所想的事。

## 三國志IV

© KOEI

光榮歷史SLG系列《三國志》的第四集，相對上集今次的系統比較為複雜，登場的武將多達450名，而改良了的內政指令則更容易去掌握。

1. 光榮
2. 95年4月28日
3. 14800日圓
4. 8人
5. MEM
6. 全年齡



### 能力BONUS增加

在一般武將登錄功能中，只要輸入名字為「主人公」，就可獲得99點的能力分配BONUS。

## 卒業II

© HEADROOM / TENKY / RIVERHILL SOFT INC.

和《卒業》玩法大同小異，玩者依然是清華高校的教師，不過相比起高城麗子、加藤美夏和志村麻美那些形象鮮明的成功人物，今集的5名女主角好像差了不少似的，相信和非出自竹井正樹手筆有莫大關係。

1. RIVERHILL SOFT
2. 95年8月11日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 18歲以上推獎



## 光榮賽馬EX

© KOEI

光榮最成功SLG系列之一，這一集《EX》是《光榮賽馬》的次世代版，曾經在3DO和SS上推出過。遊戲用上了大量的真人畫面，而玩者需要不斷尋覓超級良駒來爭取各項大賽的勝利，未曾玩過以往版本的人可以一試。

1. 光榮
2. 95年8月11日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM、滑鼠
6. 全年齡




## WORLD ADVANCED大戰略~鋼鐵之戰風~

© SEGA ENTERPRISES,LTD.

由SYSTEM SOFT製作的著名SLG系列《大戰略》SS第1彈，遊戲本身遠較MD時優勝，不論在系統、畫質、音效甚至是電腦思考速度都被大幅度強化了，還加上3D即時戰鬥畫面，十分出色；CAMPAIGN模式依然健在，玩者可選擇德國、日本或美國來玩。

1. SYSTEM SOFT／SEGA
2. 95年9月22日
3. 7800日圓
4. 5人
5. MEM、滑鼠
6. 全年齡

### 操作敵軍

在CAMPAIGN模式中，先選擇改變設定功能，然後把游標移到SE一欄上聽取音效編號25及97，那便可在操作一項上選擇操作敵軍。

### 只看我軍戰鬥畫面

在遊戲進行時，先選擇改變設定功能，然後把游標移到SYSTEM一欄並按住START來按C，那麼戰鬥動畫一項便會變成FST，即是在我方移動時只看我軍的戰鬥畫面。

### 改變戰鬥畫面的設定

先接上2P手掣後便進行遊戲（不論任何模式），當出現戰鬥畫面時立刻連按2P的A掣，那便會進入戰鬥設定畫面中，這時可以L、R來改變天氣及畫面角度等設定。

### 隱藏兵器

在這遊戲中，如果以指定國家來進行CAMPAIGN模式，是可以在某些版數裏取得隱藏的特殊兵器，而下表是各種武器的收藏位置。

| 國家 | 版圖 | 座標 | 隱藏兵器名稱 |
|---|---|---|---|
| 日本 | 印度攻防戰 | X=1，Y=4 | UFO |
| 美國 | 萊特島登陸戰 | X=30，Y=42 | 恐龍 |
| 日本 | 美國西岸登陸戰 | X=45，Y=1 | 機械兵 |




## 模擬城市2000

© MAXIS

電腦界大人氣SLG《SIM CITY》的續篇，遊戲背景改為近未來的世界，身為市長的玩者要利用手上的稅金去因應居民的需要，在都市內進行各式各樣的發展及建設，而SS版則增加了新的版圖和不少原創要素，令玩時的投入感更大。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年9月29日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡

### 毋需輸入密碼

在ARCADE模式中以「青島」以外的版圖進行遊戲，GAME OVER後重新再開始，在地圖畫面中按START便能無需輸入密碼也可選關。

### 玩老虎機

如果在遊戲的規則中有設定「認可賭博」（ギャンブル公認），只要把游標移到海上會所的風帆上按L，便可玩到老虎機。

### 擊毀直升機

在遊戲中選取「取走損壞部分/除去」（取り壊し/除去）功能的圖示，然後把游標移到直升機上按住L來按A，便可把它擊毀。

## 信長之野望・天翔記

© KOEI

這是家庭遊戲機版本，光榮歷史SLG系列《信長之野望》的第五集(全國版、戰國群雄傳、武將風雲錄、霸王傳、天翔記)。相比上集，在故事模式可以選擇的劇本多至5個，而會發生的史實事件則大增為27項。

1. 光榮
2. 95年9月29日
3. 9800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



### 隱藏故事劇本模式

在選擇故事劇本的畫面中，只要按住L、R來按X及Z，就可選到隱藏的故事劇本「本能寺之變」。

## 美少女夢工廠2

© GAINAX / AKAI. COMPANY / MICRO CABIN

以電腦版大HIT的同名美少女育成SLG為藍本，經過修訂部分內容、強化畫質及加設了聲優，和3DO版一樣的升級版本。遊戲方面，玩者要在8年內對由天神賜予的養女進行各種教育，令她最終能和王子結婚，當然參數的不同會導致她有各種結局。

1. MICRO CABIN
2. 95年10月27日
3. 7800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



## 惑星開發中

© ALTRON CORPORATION

把人跡罕至惑星開發的動作SLG，玩者可利用材料系、建築系或邪魔系3種機械人，跟敵方隊伍鬥快完成興建工程，勝出便輪到下一個星球。

1. ALTRON
2. 95年11月3日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡



## 結婚

© HEARDROOM/SOFIX/小學館 PRODUCTION © WEATONE

以《卒業》和《卒業M》裏人物成長後的婚姻大事為題材的SLG，玩者需要透過不同的課程等去提升自己的能力，不過由於角色並非由原人設竹井正樹設計，因此他們不像以前那麼般討好。

1. 小學館PRODUCTION
2. 95年12月15日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



### 無限次出糧

先將出糧的日子(給料日)定為25日，接着在確認已經出糧後(25日)便要SAVE起來，此時如果LOAD回剛才25日的DATA，就會發覺又再一次出糧，只要不斷重覆便能增加大量金錢。

## QUOVADIS

©1995 GLAMS,INC.

由《超時空要塞》的著名畫師美樹本晴彥擔當人設的太空科幻戰略型SLG，不過話雖如此，《QUOVADIS》看來似一隻故事情節豐富的AVG多過SLG，還有很多著名聲優押陣，相信一定可以滿足喜歡劇情的玩家。

1. GLAMS
2. 1995年12月21日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡




## 主題公園

© ELECTRONICARTS VICTOR

《SIMCITY》的遊戲場公園版，為了要把名下的公園搞得有聲有色，玩者需要攪盡腦汁來將公園粉飾，變成一間擁有旋轉木馬與過山車等設備的有規模公園。

1. EA VICTOR
2. 95年12月22日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡




### 買入謎之土地

當遊戲進行到每個月一次的收支結算日時，先把手上的公園賣掉，然後在土地購入畫面連按C掣，那麼便能以不花一分一毫的情況下買入名為「沒有」的土地，在這裏除了通貨膨漲率及利息是0外，所有到來的客人都是非常富有的。

### 經營示範畫面的公園

在選擇遊戲模式時，只要把游標移到「開始新遊戲」一欄上，並且同時按A、X、Y，便可以示範畫面的公園來進行遊戲。

## 哥斯拉 列島震撼

© 1995 東寶 / 東寶動畫 /SEGA ENTERPRISES,LTD.1995

故事取材自電影《哥斯拉VS破滅獸》的遊戲。玩者主要以戰術使怪獸們「鬼打鬼」，跟着玩者便來一個漁人得利，完成十版之後便以成績來決定不同的爆機畫面。

1. SEGA
2. 95年12月22日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM、滑鼠
6. 全年齡

### 選關

在標題畫面裏，順序按↑、↓、←、→、A、B、A、B、X、Y及Z，便可在故事模式和地圖模式中選關。

### 哥斯拉跳舞

當作戰失敗而GAME OVER時，只要等待1分鐘便可看見哥斯拉正在跳舞。

## WIZARD'S HARMONY

© 1995 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.

一隻以培育魔法師為目的的育成SLG，玩法是《心跳回憶》加上《卒業》。遊戲元素極為豐富，大大小小會發生的事件數目達300件以上，總登場人物為16人，而要追求到10名女角中其中一人亦非難事。



1. ARC SYSTEM WORKS
2. 95年12月29日
3. 4900日圓
4. 1人
5. MEM、滑鼠
6. 全年齡

### 學生會長事件

只要發生過全部3次與學生會長(生徒會長)會面的隨機事件：6月至9月的休息日往魔法學科及魔法公會去，以及10月至3月的休息日往普通學科去，那麼在畢業派對時便會有和學生會長的事件發生。

### 結識吸血鬼娜美嘉

要結識娜美嘉（ラミカ），首要條件是必需要有珍妮（ジャネット）、絲迪娜（システィナ）或尼治（レジー）其中一人為學生。在霜森之月實行「聽取傳聞」（うわさ）指令，就會有由狄魯前輩（デイル先輩）所說在療養院中有一名失憶少女的情報。這時要先儲存進度，然後選擇「離開」指令往療養院去，能夠令到她恢復記憶就算成功，假若失敗的話便要讀取進度再來。這樣一來雖然會令全員對你的好感度減少，可是卻能夠結識到娜美嘉。

### 西斯露的隱藏事件



首先令與西斯露（セシル）的相性到達最高值，並且要和其他女孩子的相性變得很差，那麼在冬季合宿時只要去浸溫泉，就會碰到包着浴巾的西斯露。

### 浮標巨大化

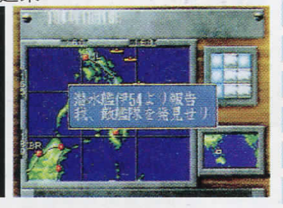
當游標模樣的彌次郎出現在畫面上時，只要按Z掣便能把這浮標放大。

## 提督之決斷II



光榮戰略SLG系列《提督之決斷》的次世代續篇，故事模式裏合共有13個劇本，遊戲背景仍是環繞着第二次世界大戰時的太平洋海戰，玩者可選擇扮演日軍或美軍，將對方的勢力範圍征服過來。

1. 光榮
2. 96年2月23日
3. 10800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡



## 日本足球聯賽 創造職業球會



這是一隻以創造及經營球會為目標的模擬遊戲，玩者需要進行買賣球員、找尋贊助商及興建球場等各項事情，目標當然是成為J聯賽中的最強球會。

1. SEGA
2. 96年2月23日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡

### 無限金錢秘技

先符合以下3個條件：（1）已設立了青年軍；（2）球會總球員數目到達上限16人；（3）球隊中正有人被派到海外留學。接着，在年初要決定選錄新球員入隊時，必需選一名來自青年軍的人，這樣秘書便要你先將某些球員轉會以騰出空位，玩者只要將那位留學海外的球員轉會，就會發現不知為何資金會增加至數十億甚至是超過一千億。

### 一開始便獲得30億日圓

在遊戲開始輸入名字時只要輸入「￥世の中ゼニや！＄」，那麼便可以30億日圓來進行遊戲，比原本多出了10億哩。

### 整容模式

在日常指令畫面中，先把游標移到「記錄．設定」一欄，然後順序輸入←、→、→，再按住Y和Z來按A，就可進入替球員改變面貌的FACE MAKER整容模式。

### 爆機畫面

在遊戲開始時只要輸入名字為「スタッフみたい。☆」，就可立即看到爆機畫面。

### 改變辦公室視點

在日常的辦公室畫面中，如果按X、Y或Z便能改變視點。

## GOTHA2．天空之騎士



擁有獨特世界觀的近未來SF戰略遊戲，故事舞台和前作相同，以浮遊大陸一帶的反亂軍戰事為主。今次除簡化了遊戲的基本系統令操作更為便利外，畫面大幅度的強化與華麗的武器使《GOTHA2》廣受歡迎。

1. 光榮
2. 96年3月1日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



## THE TOWER



移植自個人電腦遊戲，可說是《SIM CITY》的大廈版，而SS版原創及改善的地方令遊戲更為出色。玩者是一幢大廈的業主，為了要將這大樓的規模擴大，必需要好好地運用手上的資金，最終令它成為80層高的摩天大廈。

1.OPENBOOK
2. 96年3月1日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡

### 4億資金開始遊戲

先選擇重新開始遊戲，然後在甚麼都未建造的情況下，按住R來順序按Z、Y、X、Z、Y、X，就可將基本資金由2億元增加至4億元。




### 棚架大堂

先選擇重新開始遊戲，然後在甚麼都未建造的情況下，順序按X、Y、Z、X、Y、Z及R，就會出現和平時不同的棚架式大堂（即沒有任何外牆）。

### 不斷收取廣告費

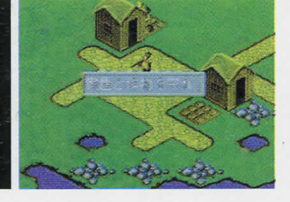
先在大樓外面設置TOWER VISION大螢幕電視，然後在收取廣告費後把DATA儲存起來，並選擇「不繼續遊戲」，接着回到遊戲選項畫面選擇「繼續上次的遊戲」，那麼便發現在沒有播放廣告的情況下仍能收取廣告費，重覆操作便可儲起一大筆錢。

## THE HORDE



為了要將村子開拓及把入侵怪獸打敗的SLG，玩者要同時進行把村莊建造的「都市育成模式」及利用國王賜予的聖劍在50年內將大食餓鬼HORDE消滅的「戰鬥模式」。

1. BMG VICTOR
2. 96年3月8日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



SIMULATION GAME

## WORLD ADVANCED大戰略 作戰檔案



系統上和上集分別不大，但在很多細節上的地方就有所改動。今次的CAMPAIGN模式是兩個全新的故事，一是二次大戰時以蘇聯為中心，另一個則是虛構的戰爭；標準版圖數目增加了不少，還設定了能使用隱藏部隊的特別版。

1. SEGA
2. 96年3月15日
3. 4800日圓
4. 5人
5. MEM、滑鼠
6. 全年齡




### 操作開場片段的恐龍

首先，連續觀看開場片段8次（可以按掣跳過），然後畫面上就會出現恐龍，這時只要同時按X、Y、Z就可把牠弄停，以十字掣及L、R來操作牠與改變視點。

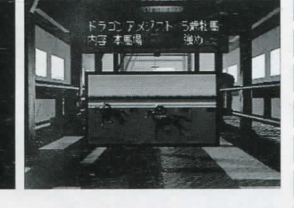



## 光榮賽馬2



與上隻比較《WP2》的確改善了原有的不足，除大幅度增加了常規賽事到二千餘場外，新加的海外遠征亦比超任版為多，可說是育馬SLG最高峰作品之一；唯一缺點就是和PS版一樣，登場馬匹數目不夠多。

1. 光榮
2. 96年3月22日
3. 9800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡






### 增加對戰賽事數目

在對戰模式中，先選擇「賽程選擇」一欄，然後按住→來按R，就會出現其餘106場原本不能選擇的賽事。

### 增加馬主友好度

除了在馬場內遇到其他馬主能增加友好度外，在平日拜訪他們亦能將友好度提升。

### 各式各樣話題

不論在哪個賽馬場，只要在賽馬日時到馬場的沙圈去，把游標移到「馬主指令」上並按L或R，就會出現一對男女在說着各式各樣的話題。

## 大航空時代96



玩者要與其餘三間航空公司競爭，為目標在22個國家設立航線、每年350萬乘客而努力。除了開設航線外，玩者還可以兼營酒店、股票等投資。

1. 光榮
2. 96年3月22日
3. 8800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡




## VIRTUA PHOTO STUDIO



玩者扮演一位攝影助理，某日攝影師要你幫手替3位模特兒影相，而每位模特兒要影綵排、套裝及內衣3種照片，玩者要以影到性感照片得到指定的分數來過版。

1. ACCLAIM JAPAN
2. 96年3月29日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. X指定



## ANGELIQUE SPECIAL



超任的戀愛模擬遊戲《ANGELIQUE》經過一輪包裝後推出的次世代版本，女主角要借助9名守護聖的力量令子民繁榮起來，以成為惑星的女王為最終目標。

1. 光榮
2. 96年3月29日
3. 7800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



### 假期占卜

當在土曜日到占卜館去，原本休息的館主會替主角所喜歡的人占卜。

### 建議約會場所

在日曜日時到聖殿去，當迪亞（デイア）問你有沒有打算和其他人約會時要答有（はい），然後告訴她將要會面的守護聖是誰，那麼迪亞便會提議你邀請這名守護聖去的地方。

## 信長之野望RETURNS



移植自WINDOWS版的同名遊戲，基本系統和初代《信長之野望》沒有分別，除所有登場角色都是以多邊形來繪製外，改善了的遊戲執行速度及畫面色數是這隻REMAKE作品的特點。

1. 光榮
2. 96年3月29日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



## 誕生S



遊戲本身與同是HEADROOM的《卒業》一樣，是由竹井正樹擔任人設的美少女育成SLG。今回玩者身為一間規模細小經理人公司的經理人，要在有限的資源內，以2年時間來將新人選拔賽中成績最差的3人訓練成偶像。

1. NEC INTERCHANNEL
2. 96年6月28日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 18歲以上推獎



## VICTORY GOAL



SATURN第一隻足球遊戲，整隻遊戲是用3D多邊形製成的，12隊合共192名球員的資料是以1994年度J-LEAGUE第二循環的數據為準，而可以4人同時進行遊戲是此GAME的魅力。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年1月20日
3. 6800日圓
4. 4人
5. MEM、MULTI-TAP
6. 全年齡



### 移動守門員

在SUPER STAR PK MODE超級球星十二碼戰模式中，只要按L、R便可移動守門員。

### 主觀視點REPLAY

當比賽進行播放REPLAY片段時，只要按住Y便會以主觀視點來播放重播片段。

## SEGA INTERNATIONAL VICTORY GOAL



多邊形足球遊戲《VICTORY GOAL》的世界球隊版本，遊戲的基本系統像多個不同視點並沒有改變，玩者可在12隊世界強豪中，選取一隊進行世界聯盟賽。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年10月27日
3. 4800日圓
4. 4人
5. MEM、MULTI-TAP
6. 全年齡




### 改變聲音

不論在哪個模式，當比賽前出現旗幟的畫面時，只要一直按住L和R直到選項畫面，那麼在比賽中的聲音便會全部變成光吉猛修的聲音。

## HAT TRICK HERO S



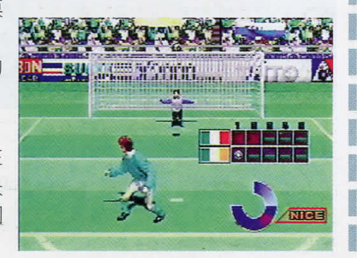
源自《HAT TRICK HERO'93》及《'94》的街機同名改良版，角色動作相當流暢，再加上每隊均有的皇牌球員模式和必殺射球令這遊戲更為出色；玩者可選擇街機模式、單場作賽、PK戰及世界盃模式。

1. TAITO
2. 95年12月8日
3. 5800日圓
4. 4人
5. MULTI-TAP
6. 全年齡



### 使用最強球隊

首先要選擇ARCADE以外的模式來玩，然後在選擇球隊時按住L、R來按START，就可使用能力超高的MAX隊。




### 可使用99個UNITS

不論以甚麼模式進行遊戲，在選擇皇牌球員時只要按住L、R來決定，在比賽中便可使用99個UNITS。

## FIFA 足球 96



電腦名GAME之一，除了細緻的人物動作外，真實現役的世界球隊和球員亦成了其賣點之一，而在國際模式中還設有香港代表隊。

1. EAV
2. 96年3月15日
3. 5800日圓
4. 6人
5. MEM、MULTI-TAP
6. 全年齡




## VICTORY GOAL'96



根據新賽制加入了兩隊新球隊，而聯賽的場數亦由上季的雙循環52場改為現時的單循環30場。SEGA今次還採用了MOTION CAPTURE的技術，令遊戲內球員的動作更為自然及流暢。

1. SEGA
2. 96年3月29日
3. 5800日圓
4. 4人
5. MEM、MULTI-TAP
6. 全年齡




### 改變制服顏色

先選擇SUPERSTAR GAME超級明星賽模式，然後在兩隊代表旗幟出現時按住L、R、Y來按A或C，這樣的話1P與2P的球員便會穿着守門員和球證的制服出場。

### 聽到吉光猛修的聲音

不論在任何遊戲模式，只要在GAME SETUP比賽設定畫面中按住L和R，就可聽到《VIRTUA FIGHTER CG集》、《DAYTONA USA》等SEGA遊戲主題曲的主唱者吉光猛修的聲音，取代了原本的實況旁述。

### 改變電視的畫面

不論在任何遊戲模式，只要玩者是在主場勝出，在比賽結束後按住L、Z便可看到一名老爺爺的模樣。另外，如果玩者是在作客勝出，在比賽結束後按住R、X便可看到現場旁述員金子勝彥與木村和司的樣子。

### 球證的獨特髮型

首先在OPTION裏設定犯規和黃牌／紅牌為ON，然後以PK戰外的模式進行遊戲，接着從畫面出現雙方球隊旗幟，到比賽開始時一直按住L、R來按X開始遊戲，那麼在比賽中犯規並取得黃牌／紅牌時，便會看到球證的獨特髮型。






## PEBBLE BEACH GOLF LINKS

© SEGA / T&E SOFT

由著名高爾夫球遊戲生產商T&E SOFT作監修的高球遊戲，收錄了美國PEBBLE PEACH GOLF LINKS公開賽的18個球洞，加上實寫掃描的球手動作與臨場感十足的效果音，相當富吸引力。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年2月24日
3. 8800日圓
4. 4人
5. MEM
6. 全年齡



## SIDE POCKET 2

© DATAEAST

人氣桌球遊戲《SIDE POCKET》的續篇，以實寫影像製成的美式桌球遊戲，除了故事模式加插了很多片段外，全隻遊戲共有5種不同模式可供選擇，內容相當豐富。

1. DATAEAST
2. 95年3月31日
3. 6800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡




## 完全中繼職業棒球GREATEST NINE

© SEGA ENTERPRISES LTD.

全部球員用上實寫掃描及以多邊形來表達的棒球遊戲，收錄了1994年日本棒球機構兩大聯賽的實有數據，而可以自由組隊是本遊戲的特色。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年5月26日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡



### 能力大大提高

選擇PENNANT RACE模式以外的任何模式，在出場球員決定畫面中把浮標移到EXIT上，然後按住X、Y、Z來按A、C，就可將全體球員的肩力、速度、巧打力、長打力和投手的體力、球質重力提升至最大值。

### 使用隱藏球隊

在OPEN GAME模式中，選擇完遊戲模式後在選擇球隊畫面按住L、R、↓，就會出現2隊以隨機集合12隊球員的隱藏隊伍ULTIMATE和PERFECT。

### 立刻可看球員的樣貌

在OPEN GAME模式中，先選擇對戰的兩隊球隊，然後在畫面兩端出現隊徽時按住L、R及Y，就能看到隊中球員的樣貌。

### 投手與野手位置交換

在我方攻擊時，先把投手換出，然後在攻擊結束時將他和打擊順序第1的野手交換位置，那麼這名新投手(野手)便會擁有剛才投手的能力而不改其打擊力。

## 真實排球

© IMAGINEER

全多邊形的次世代排球遊戲，玩者可選擇多個視點來進行遊戲，比較適合初心者玩，而利用輸入指令來使出各種技巧是本遊戲的特色。

1. IMAGINEER
2. 95年7月21日
3. 7800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡




### 全體女性登場

在選擇遊戲模式的畫面中，只要順序按X七次、Y一次及Z十二次，在比賽進行時全部隊員都會變成女性。

### 球員動作測試模式

在選擇遊戲模式的畫面中，按X三次、Y八次及Z十一次後選擇TECHNICAL TIME功能，就會進入測試球員動作模式的畫面去，以A或C來改變想看模式的代表數字，B是決定觀看。

### 多邊形測試模式

在選擇遊戲模式的畫面中，順序按X十三次、Y十五次及Z二十次後選擇VOLLEY BALL GUIDE一欄，畫面上就會出現多邊形女性角色，此時可用B或C來移動它。

### 立刻看到製作人員名單

在選擇遊戲模式的畫面中，順序按X五次、Y十四次及Z四次後選擇PLAYING MANUAL模式，就可看到製作人員的名單。

### 比賽立刻終結

不論在任何遊戲模式，只要在比賽進行時按暫停，然後按住X、Y、Z來解除暫停，就會立刻終結比賽。

### 回轉國旗

在選擇球隊或猜拳時，只要同時按START及十字掣，國旗便會依着所按的方向來回轉。

## 實況POWER FULL職業棒球95'開幕版

© KONAMI

移植自PS的同名遊戲，基本系統並沒有改變，所追加的除了以1995年職業球季的選手資料外，還有在超任版備受好評的集宿模式及擊球路線鍛煉等。

1. KONAMI
2. 95年7月28日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡



## SLAM DUNK-I Love Basketball

© BANDAI

人氣籃球遊漫畫《男兒當入樽》次世代機種第一作，採用了全動作的縱向視點，除視點外遊戲有點像橫向的MEGA DRIVE版玩法。故事本身由主角．籃板王櫻木花道的初登場對陵南高校戰開始，直到神奈川預選賽四強時再戰陵南。

1. BANDAI
2. 95年8月11日
3. 6800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡



### 選擇相同球員

在對戰模式中，選擇球隊時先把1P的游標移到夢幻組合上，然後按住L和R來順序按X、Z，如果出現效果音便算成功，此時1P及2P均可選擇五名相同的球員來使用。

## 改變櫻木的髮型

先選擇湘北或夢幻組合來玩，然後在選擇球員時把游標移到櫻木上，按L或R便可改變其髮型。

## 增加選項

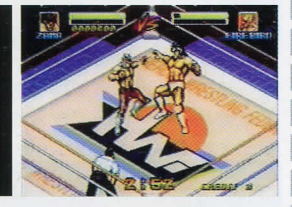
在「問答CORNER」一欄裏，先選擇詢問問題畫面，然後按住X、Y、Z來按START，那麼在「問答CORNER」便會追加7張新畫面，而在「聲音CORNER」中也同樣會追加電話留言。

# 火焰摔角外傳 火焰風暴



HUMAN超任摔角遊戲《火焰摔角》的SS強化版本，登場角色共有8名，較為特別的地方是要輸入指令的必殺技及設定了一發逆轉的超必殺技，相當像格鬥遊戲。

1. HUMAN
2. 95年8月25日
3. 6800日圓
4. 2人
5. ——
6. 全年齡



## 使用最終頭目

在選擇角色時，先把游標移到豪．銳龍上，然後同時按←、B、L、R，就可使用頭目LUD WIG；其超必殺技是當體力只剩下1/4時，順序按↑、↓、↑＋A＋B便可使出。

## 無限續關

在OPTION畫面中，先把游標移到CONTINUE一欄，然後按住X、Y、Z來改變設定，那麼續關次數便會變成∞，進行遊戲後便可無限續關。

## 改變摔角手的名稱

不論在哪一個遊戲模式，只要在比賽開始時一直按住L及R，那麼摔角手的名稱便會變為KABUNOKO。

## 觀戰模式

在ELIMINATION模式中，當對戰角色畫面出現時，只要按住X、Y、Z直到比賽開始，遊戲就會變成由電腦互打的觀戰模式。

## 立刻出現爆機畫面

在循迴賽模式裏，只要在比賽進行時按暫停，然後順序輸入↑、B、A、C、A、↓、B、A、C及A合共兩次，畫面就會撤換到爆機畫面去。

# MASTERS遙遠的AUGUSTA 3



以世界4大高爾夫球錦標MASTERS為題材的GOLF GAME，玩者為了要取得制霸這項大賽的參加資格而由預選賽起開始玩。整個球場是以多邊形製成的，而各個球洞都有實寫畫面作詳細介紹。

1. T&E SOFT
2. 95年9月22日
3. 5800日圓
4. 4人
5. MEM、MULTI-TAP
6. 全年齡

## 觀察畫面模式

開啟電源直至SEGA的標誌出現之時，同時按住→、X、Z便會撤換到觀察畫面模式，此時可用十字掣來選定項目及改變畫面大小，然後按A或C來觀看。另外，如果選擇CADIE MESSAGE的話，便可用十字掣來設定CADIE畫面及對白，再以A或C來決定聽取；L或R是改變背景顏色。

# KING OF BOXING



玩者可培育自創的拳手來參加比賽，無論其頭髮、膚色甚至性格都可以設定，再加上可和別的培育拳手對戰，是相當考究的設計。另外，拳手與擂台都是以多邊形製成的。

1. VICTOR ENTERTAINMENT
2. 95年10月25日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡

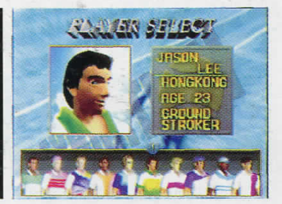


# VIRTUAL OPEN TENNIS



以全立體來表現的網球遊戲，玩者可選擇10名風格不同的球手，而遊戲模式共有在草地場上進行的「VIRTUAL公開挑戰盃」及在硬地場進行的「IMAGINEER世界錦標賽」。

1. IMAGINEER
2. 95年10月27日
3. 7800日圓
4. 4人
5. MULTI-TAP
6. 全年齡




## 比賽中的便利指令

在比賽進行中，如果在暫停時按X、Y或Z就會出現當時的比賽狀況及記錄統計；如果按A就會出現雙方成績；而按↓則是改變遊戲的設定。

# 野茂英雄WORLD SERIES BASEBALL



《完全中繼職業棒球GREATEST NINE》美國大聯盟版，以得到95年全美最佳新人的日藉棒球員野茂英雄的事跡來作基礎的，除了遊戲是以英語作實況旁述外，基本系統並沒有改變。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年11月17日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡






# 燃燒吧！職業棒球'95



在日本以《燃燒棒球》系列著名的JALECO，這次的最新版和以前不同的是採用了擊球手的視點，加上資深電台評述員作實況旁述，還有可選擇聯賽戰與故事兩個模式，令這隻實名登場的棒球遊戲更為豐富。

1. JALECO
2. 95年11月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡



### 使用最強的DOLPHINS隊

先把完全沒有經過修改的DOLPHINS隊加入聯賽模式裏，然後玩者便選取DOLPHINS隊來開始遊戲，那麼這未經修改的DOLPHINS隊便會變成能夠打出很多全壘打的最強隊伍。

### 製成能投出龍捲球的投手

首先選擇修改DOLPHINS隊球員的資料，然後設定一名編號為16號、右投、右打、膚色是中間色的投手，那麼他便能投出龍捲球。

### 效果音的介紹文字

在OPTION畫面裏，順序按L、R、L、R便可以在選擇音樂及音效時看到有關這段音樂及音效的介紹文字。

### 由第9局開始

先接上2P手掣，然後在比賽前的VS畫面同時按住1P與2P的Y及START，就會以0比0的戰況下由第9局開始比賽。

### 立刻看完結畫面

在PENNANT RACE模式中，先同時按A、B、C、START來RESET，然後待回到標題畫面時順序按↑、↓、←、→、↑、↓、←、→，當出現效果音後按START便可看設定比賽局數的相對ENDING畫面。

### 快速傳球

在球場畫面中，當拾得球後只要同時按十字掣及C，就會以比平時更快的速度傳球。

## NBA JAM TOURNAMENT EDITION



美國街機籃球遊戲名作《NBA JAM》的續篇，和上集一樣是採用了2 ON 2整個球場的模式，在四節時段內取得分數較多者為勝方。雖然那些極誇張的入樽動作依然健在，可是遊戲本身並沒有跟隨由今年開始合共29隊的新制。

1. ACCLAIM JAPAN
2. 95年12月1日
3. 5800日圓
4. 4人
5. MULTI-TAP
6. 全年齡







## THE HYPER GOLF-DEVIL'S COURSE



充滿詭異氣息的高爾夫球遊戲，是以魔球著名的《DEVIL'S COURSE》的SS版本，遊戲的執行速度亦因主機關係而快了不少。

1. VIC東海
2. 95年12月15日
3. 5800日圓
4. 4人
5. MEM、MULTI-TAP
6. 全年齡



### 畫面測試模式

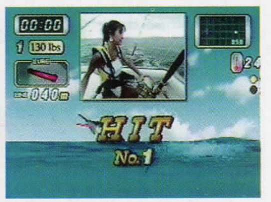
在開啟電源後當SEGA的標誌出現時按住→、X、Z，便會進入畫面測試模式，用↑、↓來選擇項目，←及→來決定畫面大小，A來觀看。

## 松方弘樹之世界垂釣



充滿了實寫影像及電腦圖像的釣魚遊戲，由日本釣魚界名人松方弘樹監修，除了動感十足的OPENING外，可選擇的五種不同模式亦令遊戲的可玩性增加不少。

1. MEDIA QUEST
2. 96年2月2日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡




## SEA BASS FISHING



以釣取深受釣魚發燒者喜愛的海鱸魚為主的模擬釣魚遊戲，不但要考慮海鱸的習性，微細至使用的魚餌、氣候的變化和潮水的漲退等因素都要考慮，相當嚴謹。

1. VICTOR ENTERTAINMENT
2. 96年2月23日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡




### 將魚放大縮小

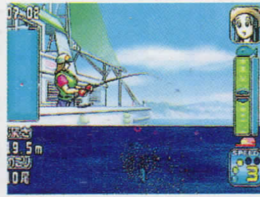
在魚餌觀賞畫面中，按X、Y便可把魚餌放大或縮小。

## FISHING甲子園



以隊際形式進行的釣魚比賽，每隊由三人組成，比賽共分四個回合，以不同的場地及不同的魚獲來定勝負，至於出場的先後則由一局磁石釣魚的小型遊戲決定。

1. KING RECORD
2. 96年3月15日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



### 一開始便是優勝隊伍

首先，在標題畫面選擇開始遊戲，然後輸入學校名稱為「あれっくすはやし」，那麼便可以獲得優勝狀態的隊伍來進行遊戲，同時間亦可以選關。

### 播片模式

在輸入學校名稱時，只要輸入「ふぃるむ」就可進入播片模式。

### 2P對戰

先完成遊戲一次，然後在繼續遊戲時進行選關，把游標移到第3版的圖案上並按實L和R來按C決定，就可進行2P對戰。

### 利用生餌來釣大魚

在第4版中，如果能夠釣到一條長度是20cm~30cm左右的「ナンヨウカイワリ」魚，並再利用牠作生魚餌（生エサ）來釣魚，那麼就能釣到一些超級深水大魚了。

SPT

## NFL美式足球'96



以在美國很受歡迎的美式足球職業聯賽(NFL)為題材的運動遊戲，除了球員是以實名登場外，有各種不同視點出現、可以選擇多種戰術以及最多12人同時進行遊戲是這GAME的特色。

1. ACCLAIM JAPAN
2. 96年3月29日
3. 5800日圓
4. 12人
5. MEM、MULTI-TAP
6. 全年齡



## WORLDCUP GOLF



這一隻高爾夫球遊戲是以團體戰為主題，玩者需要控制有2名成員的隊伍，與其他32隊進行長達4日的艱苦戰鬥，而最多可以10人同時進行遊戲。

1. SOFT VISION INTERNATIONAL
2. 96年3月29日
3. 5800日圓
4. 10人
5. MEM
6. 全年齡



# SEGA SATURN大事小回顧1996

### 1994年11月

SS在1994年11月22日正式公開發售，當時的售價是44800日圓，除了人氣的立體格鬥遊戲《VIRTUA FIGHTER》在同日發售外，還有其餘4隻作品於同日發售。

### 1995年5月

在正式發售後半年SS已到達了100萬部的銷量，此時為了促銷而推出了連同角色鋪上材質的改版《VIRTUA FIGHTER REMIX》的CAMPAIGN限定版，後來更在6月16日起將SS主機售價下降一萬日圓，即34800日圓。

### 1995年9月

SEGA與SNK簽下了聯合開展合約，目的是交流雙方在業務用及家用版遊戲的技術，而頭炮是大受好評的街機格鬥遊戲《拳皇'95》。

SEGA展開名為「ROLE PLAY王國」的夏季宣傳計劃，分別推出三隻RPG「RIGLORD SAGA」、「SHINING WISDOM」及「魔法騎士」。

### 1995年12月

世嘉推出需要「DIAMOND EDGE 3D」顯示卡的電腦版SS移植遊戲：《VIRTUA FIGHTER REMIX》、《PANZER DRAGOON》，還有MEGA DRIVE《ECHO THE DOLPHIN》、《COMICS ZONE》等。

由於世嘉推出業務用名作《VIRTUA COP》、《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》及《VIRTUA FIGHTER 2》，再加上《機動戰士GUNDUM》及《真．女神轉生 惡魔召喚師》等大作，令主機銷售數量突破200萬架。

### 1996年3月7日

SEGA宣佈會減低主機售價，並且確認會出在SS上移植還未推出的《VIRTUA FIGHTER 3》，至於要使用哪種附件則仍未定案。

### 1996年3月22日

SS推出售價低至20000日圓的新款廉價版白機，並預計在1996年末SS的日本總銷量會到達500萬部；而《VIRTUA FIGHTER 2》的累積銷量已到達150萬隻，成為SS最佳銷量的遊戲。

### 1996年3月27日

《D之食桌》生父WARP在3月下旬舉行的PLAYSTATION EXPO裏，宣佈脫離PS行列而加入SATURN推出全新科幻AVG——4CD的《ENEMYZERO》

### 1996年3月28日

SNK的重頭巨作《拳皇'95》正式發售，是以需要配合ROM帶來進行遊戲的全新系統「TWIN ADVANCED ROM SYSTEM」推出，售價為8800日圓。

### 1996年4月

電腦界名廠ELF推出加入SS後的首作，是移植自SILKY'S的人氣多結局式AVG《野野村醫院的人們》。

### 1996年5月

世嘉在四周的壓力下，決定由1996年10月1日起，不再推出過分暴力與色情的X指定遊戲，而最低尺度則改為「18歲以上推獎」。

世嘉將會在電腦上推出無需硬件附加的WINDOWS 95專用遊戲《VIRTUA FIGHTER PC》。

### 1996年6月

世嘉宣佈在1996年8月30日推出被稱為「MODEL 2基板之極限」的3D格鬥遊戲《FIGHTING VIPERS》，無需任何硬件附助。

### 1996年7月

由SEGA的SONIC TEAM負責開發的《NiGHTS》，連同ANALOG手掣的限定版與普通版正式發售。

對應「SEGA SATURN NETWORKS」的《SEGA SATURN MODEM》正式發售，而將會推出的對應作品有《DAYTONA USA~CIRCUIT EDITION》、《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP PLUS》等。

SNK公佈會在9月20日推出對應全新RAM帶系統，名為「擴張RAM CARTRIDGE SYSTEM」的《REAL BOUT餓狼傳說》，8M bit RAM帶連遊戲CD-ROM只售8800日圓。而將會推出對應此RAM帶的SNK作品有《侍魂 斬紅郎無雙劍》及《拳皇'96》，還有CAPCOM現正計劃推出對應遊戲。

# SEGA SATURN遊戲銷售榜（1994年11月至1996年2月）

| 排名 | 遊戲名稱 | 遊戲類別 | 生產商 |
|---|---|---|---|
| 1 | VIRTUA FIGHTER 2 | FIG | SEGA |
| 2 | SEGA RALLY CHAMPIONSHIP | RAC | SEGA |
| 3 | DAYTONA USA | RAC | SEGA |
| 4 | VIRTUA COP（連槍） | STG | SEGA |
| 5 | RIGLORD SAGA | SRPG | SEGA |
| 6 | VIRTUA FIGHTER REMIX | FIG | SEGA |
| 7 | VIRTUA FIGHTER | FIG | SEGA |
| 8 | VAMPIRE HUNTER | FIG | CAPCOM |
| 9 | 真．女神轉生 惡魔召喚師 | RPG | ATLUS |
| 10 | VICTORY GOAL | SOC | SEGA |
| 11 | STREET FIGHTER ZERO | FIG | CAPCOM |
| 12 | 完全中繼職棒 GREATEST NINE | SPT | SEGA |
| 13 | GUARDIAN HEROES | ARPG | SEGA |
| 14 | 機動戰士 GUNDAM | ACT | BANDAI |
| 15 | 拳皇 '95 | FIG | SNK |

## RIGLORD SAGA



SATURN第一隻SRPG，由《SWORD & SORCERY》生產商MICRO CABIN負責製作，整個遊戲不論角色、背景、戰鬥畫面、村鎮等都是以多邊形製成的，再加上360度全視點，令遊戲的可觀性大增；第2集現正製作中。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年7月21日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



## 三國志英傑傳



與《三國志IV》的玩法完全不同，《英傑傳》是一隻帶很重RPG成份的SLG——在每場戰爭之間(SLG)，玩者可從詳盡的故事發展(RPG)，得知《三國演義》的故事；這次故事是由劉備、關羽、張飛的「桃園結義」，打敗黃巾黨開始。

1. 光榮
2. 96年3月29日
3. 8800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡

### 增加資金法

在道具屋或武器屋中，先選擇可以購買的物品，然後按A轉到武將選擇表，接着購入比所持有資金為多的物品，便會發現資金突然間增加至非常多。



## DRAGON FORCE



這遊戲在故事方面是下了一定心思，不但每位主角有其自己的背景，而和其他人之間亦會有同盟之類的關係發展，令整個遊戲的進行充滿着戲劇性；同時可有200人混戰的戰鬥場面亦是本遊戲特色之一。

1. SEGA
2. 96年3月29日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



### 便利指令集

在場地畫面按住B來按十字掣，便可游標的移動速度增加；在場地畫面按住Y來按十字掣，便可移動整個畫面；在內政畫面的武將一覽表中，按START便可把武將們以名字50音及所在城池順、等級順來排列。

### 艾魯明特城的隱藏事件

不管以哪位君主來進行遊戲也可以，首先將變成廢墟的艾魯明特城







（エルメント城）重建，在城池建成之日起便可提升等級，而當城池的等級到達指定數目時便會有隱藏的事件發生。不過，要發生等級30以上的事件是君主必須留守在城池內的；下表是各事件的發生等級。

| 艾魯明特城的隱藏事件表 | |
|---|---|
| 城池等級 | 發生事件 |
| 10 以上 | 聽到女性的哭泣聲 |
| 20 以上 | 城中有武將追打其他同伴 |
| 30 以上 | 得知原來城裏有鬼靈作祟，並取得怨靈徽章 |

## 大冒險



主角為了尋找行踪不明的父親而乘上帆船展開冒險之旅，在遊戲中與海盜之戰、船隊對船隊之戰時敵人的規模、武器等都有很強的戰略性。

1. PAI
2. 96年4月19日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



## FEDA REMAKE! 正義之紋章



曾推出超任版的典型SRPG，追加了新的OPENING及戰鬥畫面，內容是講述原本是帝國軍小隊長的布蘭亞及艾以，因不滿國家的獨裁體制，故此成為逃兵而被追殺，是一隻戰略性相當高的遊戲。

1. YANOMAN
2. 96年5月24日
3. 6300日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡








## DEFCON 5



移植自外國電腦遊戲，遊戲性質有點像PS的《KILEAK,THE BLOOD》，不過加上了不少模擬元素，玩者為了要守護基地避免被外敵入侵，而需要作出一連串的佈防，是一隻難度相當高的遊戲。

1. MULTI-SOFT
2. 96年5月31日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡





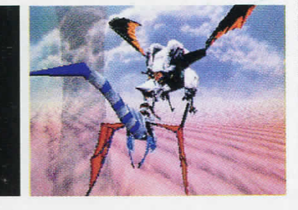


# PANZER DRAGOON

© SEGA ENTERPRISES LTD.

發生在夢幻般異世界的3D射擊遊戲，玩者要操縱一匹飛龍來將擋住去路的敵人殲滅，其出色的全角度攻擊判定設計、美麗的畫面與臨場感十足的配樂，令玩家們留下了深刻的印象。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年3月10日
3. 6800日圓
4. 1
5. MISSION STICK
6. 全年齡



## 3個特殊操作模式

（1）HARRIER MODE：先啟動電源，然後到主機的使用者設定畫面去，把語言設定為德文，跟着開動遊戲，在標題畫面順序輸入↑、X、→、X、↓、X、←、X、↑、Y、Z，就會以消失了龍的狀態、有點像《SPACE HARRIER》的玩法來進行遊戲。（2）ROLLING MODE：在標題畫面中，由上起順時針轉動十字掣3個圈，就能在遊戲裏連按同一方向兩次作「機體回轉」。（3）WIZARD MODE：在標題畫面順序按L、R、L、R、↑、↓、↑、↓、←及→，就可以比平時快的速度進行遊戲。

## 改變子彈與雷射・1

先以NORMAL難度在不續關的情況下打爆機，接着重新啟動遊戲，當出現EPISODE編號時按住X、Y或Z便可選擇子彈的種類。另外，如果以HARD難度在不續關的情況下打爆機，接着重新啟動遊戲，當出現EPISODE編號時按住A、B或C便可選擇雷射的種類。表1是按每個掣的代表武器。

*表1*

| A | 普通雷射 | X | 普通子彈 |
|---|---|---|---|
| B | 紫色雷射 | Y | 擴散子彈 |
| C | 綠色雷射 | Z | 貫穿子彈 |

## 改變子彈與雷射・2

在標題畫面中，先順序輸入↑、X、→、Y、↓、Z、←、Y、↑及X，開始遊戲後在出現EPISODE編號時按住表1的代表掣，就可以毋需先打爆機也可以改變子彈與雷射，而且按住2個掣是可以同時選擇子彈與雷射。

## 選關

在標題畫面中，只要順序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、X、Y、Z，就會出現EPISODE SELECT項目，以十字掣來選擇想玩的關數。

## 無敵

在標題畫面中，順序按L、L、R、R、↑、↓、←、→，就會以無敵的狀態來進行遊戲，不過用了此秘技後是無法看到爆機畫面的。

## 只有龍的模式

先在EASY模式取得100%的完成度，然後在標題畫面順序輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、L、R，就會以只有龍的狀態來進行遊戲。

## EPISODE 0

在標題畫面中，順序按↑、↑、↑、↓、↓、↓、←、→、←、→、←、→、L、R，就會由EPISODE 0開始玩。

## 無限續關

在標題畫面中，只要順序按↑、X、→、Y、↓、Z、←、Y、↑、X，就可以無限續關。

## 立刻出現爆機畫面

在標題畫面中，只要順序按↑、↑、↓、↑、→、→、←、→、↓、↓、↑、↓、←、←、→及←，就會出現NORMAL難度的爆機畫面。同樣，如果輸入↑、↑、↓、↑、←、←、→、←、↓、↓、↑、↓、→、→、←及→，就會出現HARD難度的爆機畫面。

## HP立刻變為0

在遊戲進行中，同時按A、B、C、L及R就會令HP立即變成0而GAME OVER。

## 命中率與增加隻數的關係

每完成一關後便會顯示這關擊落敵人的命中率，如果是80%~89.99%就會獎1隻，90%~99.99%就會獎2隻，命中率100%則會獎5隻。

## 攻擊方向轉換

在平時，按L便會作左方90度回轉，R作右方90度回轉，而當面向正前方時同時按L及R是轉到正後方去，其餘情況按L、R則是轉回正前方。

## 滾動回轉

當飛龍的體力低於1/4時，快速地按同一方向掣2次便可作滾動回轉。

## 移動SEGA標記

先接上2P手掣，然後在SEGA標記的公仔出現時同時按2P的X、Y、Z、START，就可用1P手掣來移動這隻公仔。

## 女性標記

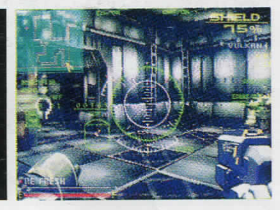
不論有沒有使用選關秘技，只要能在毫無損傷的情況下打敗最後頭目，就會出現特別的女性標記。

# DEADALUS

© SEGA/MICRONET

《DOOM》式立體射擊遊戲，玩者今次所扮演的是恐怖分子，為了要將中央管理要塞DEADALUS破壞而控制重火力的戰鬥移動機體，在要塞各層內和敵人周旋。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年3月24日
3. 6800日圓
4. 1人
5. ——
6. 全年齡



## 便利指令集

先接上2P手掣，在遊戲進行途中如果按住1P的L及R來按下表2P的掣，便會有各種特別的效果發生，而在遊戲裏是可以不斷使用這些指令的。

| A | 防護盾回復 |
|---|---|
| B | 動力回復 |
| C | 子彈999發 |
| X | 武器升級 |
| Y | 增加特殊道具 |
| Z | 讀出地圖 |
| START | 自動過版 |

# 極上沙鍋曼蛇DELUXE PACK

© KONAMI

業務用版本大受歡迎的《沙鍋曼蛇》與其續篇《極上沙鍋曼蛇》的2合1家用版本，兩集都保持着極度爆笑的景物和情節，《極上》更有8款不同的機體可供選擇，而SS版則比PS版更為流暢。

1. KONAMI
2. 95年5月19日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡



## LAYER SECTION

© TAITO

移植自業務用人氣縱向STG《RAY FORCE》，遊戲畫面鮮豔無比，玩者所操作的戰機可發射普通的子彈及鎖定敵人的導向雷射，而以雷射同時擊落多隻敵人可獲得更高分數，是一隻較有個性的射擊遊戲。

1. TAITO
2. 95年9月14日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡



### 增加CREDIT

在標題畫面中，只要按住←、C、L、R來按START開始遊戲，CREDIT數目便會增加至8個。

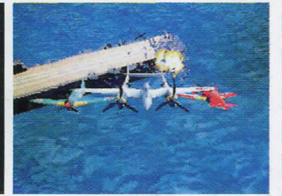


## WING ARMS 華麗的擊墜王

©SEGA

以第二次世界大戰後的假想世界為舞台的3D多邊形空戰遊戲，玩者可以選用各款實在的戰機，在空中與敵方作生死戰；而將敵方基地破壞的任務模式相當類似PS的《SIDE WINDER》。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年9月29日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MISSION STICK
6. 全年齡



## 出來吧TWIN BEE YAHOO！DELUXE PACK

© KONAMI

當年街機版大受歡迎的元祖《兵蜂》，現在SS推出其兩隻新版《出來吧！兵蜂》與《兵蜂YAHOO！》的二合一版本，由於兩隻遊戲各有不同玩法及難度，因此玩上手也不會覺得沉悶。

1. KONAMI
2. 95年9月29日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡



### 火力全滿

在遊戲進行時按暫停，順序輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A，解除暫停後玩者的戰機便會火力全滿；不過，這秘技在遊戲中只能使用一次。

### 1周目及2周目選關

在《出來吧！兵蜂》裏，先把遊戲的1周目和2周目所有關數完成(打爆遊戲兩次)，在最高紀錄簽過名後便會返回標題畫面，此時便會發現新增了STAGE選項，用十字掣以外的掣來選關



## OFF-WORLD INTERCEPTOR EXTREME

© CRYSTAL DYNAMICS

這一隻美版遊戲，玩法是射擊加撞車，玩者要在近乎無法無天的惑星上追捕通緝犯，有點像TAITO的名作《CHASE H.Q.》。完成每關後，可利用所獲得的金錢來強化車子。

1. BMG VICTOR
2. 95年11月22日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. 全年齡



### 增加所持現金

在OPTION畫面順序按A、B、C合共6次後再按L，開始遊戲時便會有999萬9990圓。

## VIRTUA COP

© SEGA ENTERPRISES,LTD.

移植自業務用光線槍射擊同名作品，玩者身為VIRTUA CITY的特警，為了要維持都市的和平而和窮兇極惡的壞人對決；SS版加入了獨有的訓練模式、VS模式和段位認定模式。

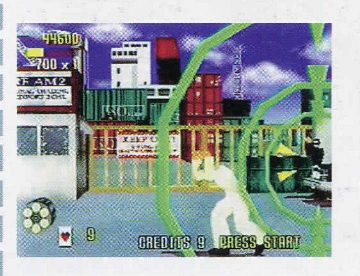
1. SEGA ENTERPRISES
2. 95年11月22日
3. 7800日圓（連槍）、5800日圓（淨遊戲）、2900日圓（淨槍）
4. 2人
5. MEM、光線槍、滑鼠
6. 全年齡

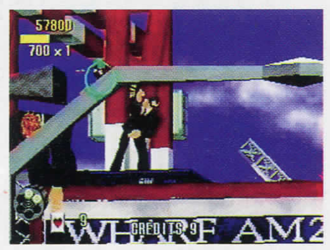









### 自由選擇槍械

在標題畫面中，先稍為等待直到SEGA的標誌出現，然後按住C來按↑、↓、←、→，接着按START回到標題畫面，再等待SEGA標誌出現後按住C來順序按↓、↑、→、←、↑、↑、←、→，跟着在OPTION PLUS裏設定GUN SELECT為ON，就可在遊戲中自由使用全部7款槍械，選槍方法是在暫停時RELOAD(手掣版是按C)便可。

### 追加的遊戲模式

在標題畫面中，先稍為等待直到SEGA的標誌出現，然後按住C來按↑、↓、←、→，就可選擇追加的RANKING段位認定模式。

### 追加的OPTION PLUS

成功輸入上面的追加遊戲模式秘技後，在OPTION畫面便會增加及修訂了幾個選項：「DIFFICULTY」現在增加至可選擇9段不同難度、「CONTINUE」可選擇無限制接關次數的FREE PLAY、「MIRROR



MODE」是將遊戲畫面左右相反來玩、「LANGUAGE」是以英語來表示遊戲訊息、「BOOK KEEP」是玩者一直以來的遊戲記錄。

### 示範畫面天空的變化

先輸入令OPTION PLUS出現的秘技，如果在「BOOK KEEPING」一項中遊戲進行次數NUMBER OF GAMES是80次以上並且是4的倍數，那麼在DEMO畫面中天空的顏色便會根據SS內的時鐘而變化：由上午6時~下午4時是蔚藍天色、下午4時~晚上7時是夕陽、晚上7時~早上6時是黑色夜空。

### 無需打爆機也可看ENDING

不論由那一關開始遊戲也可以，只要在打倒所選關數最後一名嘍囉時，一直按住B、X及Z直至打敗頭目為止，就會在未完成遊戲的情況下看到ENDING。

### 延長簽名的時間

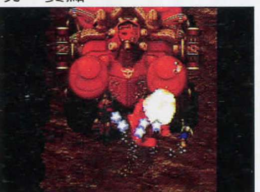
在簽名時，只要在BS一格上連續輸入20次，就能增加簽名的時間98秒。

## GUNBIRD



移植自彩京的街機同名射擊作品，由於是家用版關係，所以在雙打時是可以無限續關的；因此只需要「大彈戰術」便能夠輕易爆機。原創的動畫片頭、角色介紹及大量精美圖畫是這GAME的另一賣點。

1. ATLUS
2. 95年12月15日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡

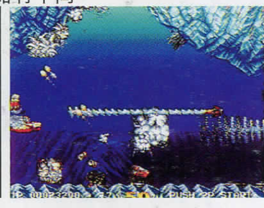


## 海底大戰爭



比PS版遲出數星期的版本加入了一段獨有的電腦動畫OP，而且是FREE PLAY的，發彈和出機的模式和PS版略有不同。

1. IMAGINEER
2. 95年12月15日
3. 6800日圓
4. 2人
5. ——
6. 全年齡



## DARIUS外傳



業務用公認高難度的人氣射擊遊戲系列《DARIUS》最新作，與以前幾集一樣，玩者都是要和巨大怪魚模樣的頭目作戰，除了音響效果不錯外，放出巨型炸彈時畫面的震撼感相當強烈。

1. TAITO
2. 95年12月15日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. 全年齡

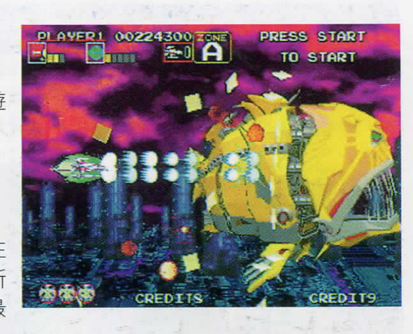



### 增加CREDIT數目

在遊戲的選項畫面中，先順序按X、A、L、R、←，然後按住L來按X、C、Z、A、→及→，便可以9個CREDIT來開始遊戲。

### 連射模式

在遊戲的選項畫面中，只要按住B來順序按Y、→、←、X、Z、L及R，便可在遊戲裏按A或C來作連射。




### 遊戲難度追加

在遊戲的選項畫面中，假如按住X來順序按Z、C、L、B、←、R及L，在OPTION畫面裏便可選擇新增的難易度VERY EASY(最易)和ABNORMAL(最難)。







## BLACK FIRE



《BLACK FIRE》是一隻完全依據真實直升機操作原理來製作的遊戲，在每一個MISSION中，玩者也要憑個人之力對抗所有的敵人，可選用機槍至火箭砲等五種不同火力的武器。

1. VIRGIN INTERACTIVE
2. 95年12月22日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM、MISSION STICK
6. 全年齡




### 無敵

首先在標題畫面順序按實A、B、C三個掣，然後順序放開C、B、A後按B、A、B、Y，接着按住X來按↑、↓，而在按↓的時候放開X，如果聽見效果音便算成功輸入秘技，此時在遊戲裏玩者的戰機便會變成無敵狀態。

### 自動補滿燃料及彈藥

在標題畫面順序按L、A、Z、Y、A、↓及↓，聽到音效後在遊戲中只要按暫停及解除暫停，便可自動補滿燃料及彈藥。

### 選擇任務

在標題畫面裏，先順序按實C、B、A、↑、L，然後順序放開A、C、L、↑，聽到音效便代表成功輸入秘技，這時只要在遊戲進行中按住A、B、C、↑來按L便可跳到下一個任務去，而按住X、Y、Z、↑來按L則可返回前一個任務。







## CHAOS CONTROL



移植自美版個人電腦遊戲，玩法與NAMCO的《STAR BLADE》大同小異，同樣是自機作強制播片式移動，而玩者要控制砲台把敵人殲滅，難度一般。

1. VIRGIN INTERACTIVE
2. 95年12月29日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM、滑鼠
6. 全年齡



## CREATURE SHOCK



移植自IBM-PC的立體射擊遊戲，玩者要找回失去聯絡良久的太空船阿瑪遜號，把裏面5名船員拯救過來，不過在救人的過程中會遇到不少怪物，要繼續前進就要將它們打倒才行。

1. DATAEAST
2. 96年1月19日
3. 6800日圓
4. 1人
5. ——
6. 全年齡



## THUNDER HAWK2



MEGA CD的直升機3D射擊遊戲在SS上推出的續編，在運用多邊形的技術後，畫面的表現更具迫力，而且還可以自由選擇三種不同的視點。

1. VICTOR ENTERTAINMENT
2. 96年2月23日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM、MISSION STICK
6. 全年齡



## HYPER 3D對戰BATTLE GEBOCKERS



SATURN首隻通訊對戰用遊戲，玩者要控制名為GEBOCKERS的機械人，阻止其他機械人罪犯作惡，有點《CYBER SLED》的感覺；除了用兩台主機作通訊對戰外，還可以用一部機在同一畫面內作上下分割對戰。

1. RIVERHILL SOFT
2. 96年2月23日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM、對戰CABLE
6. 全年齡



### 使用頭目角色

在選擇遊戲模式的畫面裏，只要順序輸入←、→、←、→、X、Y、Z，就會出現BOSS SELECT一項，玩者便可選擇頭目角色來使用。




### 對手行動一目瞭然

在選擇遊戲模式時，同時按X、Y及Z 10次，畫面上便會出現「COMMAND DISP」字樣，這時只要以故事模式進行遊戲，在畫面的左上角便會出現對手所下的指令。

### 簡易OPTION

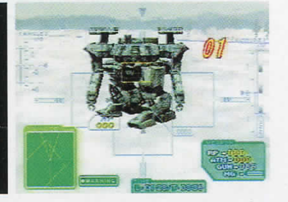
在對戰模式中，當出現雙方戰果時只要按住L或R，就能毋需RESET也可進入OPTION畫面裏去。

## GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT



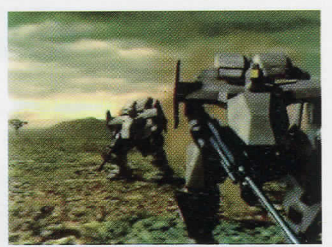
玩者從自機的主觀角度進行的3D立體射擊遊戲，雖然機體的操作較為繁複，但戰鬥時的真實感和臨場感都十分之好。特別一提OPENING的動畫在加上MOVIE卡後畫質跟MPEG2規格相差不遠。

1. GAME ARTS
2. 96年3月15日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM、MOVIE CARD
6. 全年齡



### 5大隱藏指令

在標題畫面出現PRESS START BUTTON字樣時，只要順序輸入下表的指令，就可得到一些特殊效果；另外，只要在輸入一個指令後按B返回標題畫面，就可輸入另一指令，達到複數的效果。



| 指令 | 效果 |
|---|---|
| B、B、B、C、START | 槍變成連射及無限子彈 |
| ↑、→、↓、←、Z、START | 跳躍次數無限 |
| ←、→、C、A、START | 瞄準器消失 |
| ↓、C、C、A、START | 敵人變得非常強 |
| B、B、B、↓、C、START | 敵人不會在雷達出現 |






### 爆機畫面

只要在標題畫面順序按↓、↑、→、A、←、START，再選擇MAIN GAME就可立刻看到爆機畫面。

### 令風車回轉

在「哈利哥庫登陸戰」一版中，如果在風車小屋前連按2P手掣的C，就可令那風車作高速回轉。

## PANZER DRAGOON ZWEI



今集不但在多邊形上的表現與整體的流暢度較上集出色，還加入了龍的不同成長階段和增加分支路，而且除上集已有的視點外還追加了斜上及斜下兩個新視點，令其遊戲性豐富了不少，是96年的射擊遊戲極品之一。

1. SEGA ENTERPRISES
2. 96年3月22日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡





### 自爆指令

在遊戲進行時，只要同時按A、B、C、L、R就可將飛龍自爆。

### 神秘的PANDORA BOX

只要完成遊戲一次，在OPTION中便會出現可自由設定遊戲選項的PANDORA BOX，而這盒子是會因應下列條件增加選項的：（1）進行遊戲的總時間；（2）完成遊戲的次數；（3）敵人擊墜率。當玩者能夠進行遊戲30小時以上、爆機次數超過20次及曾經取得100%的最高擊墜率，這個PANDORA BOX便會出現全部的選項，下表是各項目的代表意思。

| | | | |
|---|---|---|---|
| EPISODE | 玩者可選擇想玩的關數 | | |
| DRAGON | 可改變一開始使用的龍 | | |
| ROLLING | 可立刻使用側滾（連按同一方向2次） | | |
| LEVEL | 遊戲的難易度 | SIGHT | 準星的移動速度 |
| LIFE | 玩者的體力 | PAUSE MENU | 在遊戲中按暫停可改變畫面設定 |
| SHOT | 玩者子彈的火力 | SOUND TEST | 音效測試 |
| LASER | 玩者雷射的火力 | BERSERK | 威力計×2 |

## GRADIUS DELUXE PACK



《GRADIUS》可說是橫向射擊遊戲的始祖，獨特的LEVEL UP系統，加上富挑戰性的難度已成了經典之一。本遊戲還同時收錄了第一和第二集，有相當的收藏價值。

1. KONAMI
2. 96年3月29日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡

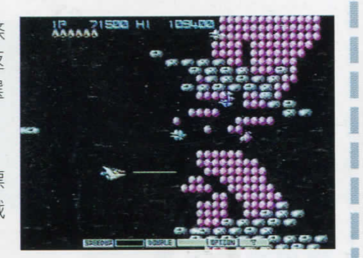


### 增強火力密碼

不論在那一集也能使用這個增強火力的密碼。如果是以《GRADIUS》來玩，便要先將難易度設定為「1 SATURN EASY」，而在《GRADIUS II》中難度則是「1 EASY」。接着，在遊戲進行時先按暫停，然後順序輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B及A，就能增強戰機的火力。

### 《GRADIUS II》的選關

不論難易度，先以不續關的條件完成《GRADIUS II》一次，接着返回標題畫面按L或R來START便可選關。



### NO WAIT模式

先完成遊戲一次，然後返回標題畫面便會發現追加了不會拉慢遊戲速度的NO WAIT模式。

## 超兄貴~究極…男之逆襲~



移植自PS版的實寫掃描STG《超兄貴~究極無敵銀河最強男》，遊戲的基本系統保持不變，唯一改變的地方是敵人的攻擊模式及強化了遊戲部分畫面。

1. NCS
2. 96年3月29日
3. 5800日圓
4. 2人
5. ——
6. 18歲以上推獎



### 增加可觀看畫面

先在標題畫面選擇「休憩！」（OPTION）一欄，然後把游標移到「腰部游泳集中」（畫面測試）後同時按L、R、X、Y及Z，就能將可選看的畫面由7幅增至18幅。

## TITAN WARS



相當傳統的美式3D射擊遊戲，基本玩法和以前這公司推出過的同類遊戲《TOTAL ECLIPSE》非常相似，不論人物、戰機與故事的架構也有很重前作的影子，然而今次的製作質素更勝一籌。

1. BMG VICTOR
2. 96年4月19日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡

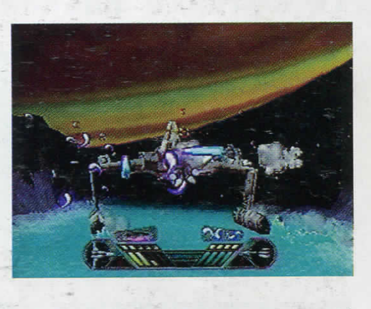


### 無敵

在暫停時順序按→、↓、↓、←、→、A及START，解除暫停後便會變成無敵。

### 開發人員的隱藏版

在暫停時順序按→、↓、↓、←、C、→、A、Z、Y，聽到音效就代表成功輸入秘技，進入敵人變成了開發人員面孔的隱藏版。



### 播片模式

在暫停時順序按→、↓、↓、←、↓、↑、C、A、←及←，就可進入觀看在遊戲中出現過片段的播片模式。

## REVOLUTION X



美國較大規模的街機遊戲生產商MIDWAY所開發的光線槍STG移植版本，而玩者的武器是機關槍和CD，畫面表現不俗，但可惜只能對應滑鼠而已。

1. ACCLAIM JAPAN
2. 96年4月26日
3. 5800日圓
4. 2人
5. 滑鼠
6. 18歲以上推獎



## 首領蜂



移植自街機的縱向射擊遊戲，玩者所控制的戰機有SHOT和LASER兩種武器，爆彈亦會因應所用的武器而有不同的特性，而本遊戲最大的特色可算是HIT數的設計了。

1. ATLUS
2. 96年4月26日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡





## VS ATTACK模式

先把游標移到SCORE ATTACK一欄上，然後按住2P的A、B、C來按1P的START，就可進入2人在無限隻數及大彈的情況下鬥高分數的VS ATTACK模式；另外，如果能夠完成全部5關，下次再開始遊戲便可玩到10關。

## EXTRA OPTION

不論難易度，只要能夠完成遊戲一次，就會出現新追加的EXTRA OPTION選項，而附表是各項目的功能。

| | |
|---|---|
| GAME SETTING | 難易度、戰機數目、獎機的設定 |
| PAD SETTING | 操作及連射設定 |
| DISPLAY SETTING | 畫面大小設定及測試 |
| SOUND SETTING | 音效測試 |
| EXTRA INFORMATION | 與 OPTION 相同 |
| CONVERT STAFF | 移植版開發人員的介紹 |
| DEFAULT | 全部設定初期化 |

# THE GHEN WAR



玩者要穿上超級戰鬥服，和表面上裝作友好、實際上是侵略者的宇宙種族，GHEN進行抗戰，戰場分佈在火星、金星及地球等地，而畫面是以多邊形繪製而成的。

1. VIRGIN INTERACTIVE
2. 96年4月26日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



# METAL BLACK



移植自多年前TAITO的街機橫向射擊名作，其超高的難度與多得吃不完的強化道具是遊戲的一大特色，而在SS版還加入了兩關立體射擊BOUNS STAGE。

1. VING
2. 96年5月24日
3. 4800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡



## 增加CREDIT數目

在標題畫面中，按住L、R、B及Y來START，成功的話便可將CREDIT數目增加至8個。

## 非常BONUS STAGE

當每完成一版後，便會自動進入BONUS STAGE裏去，如果在戰機上昇時輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A，就可令平常的BONUS STAGE變成敵人與時間更多的獎分版。



# DARIUS II



TAITO射擊名作系列《DARIUS》第2集的重新製作版本，街機版推出時最特別的是用上了雙熒幕畫面，而頭目們依然是那些體形龐大的怪魚；今次較特別的是可在遊戲進行時自由改變畫面的大小。

1. TAITO
2. 96年6月7日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡







## 隱藏的難易度

在遊戲模式選擇畫面中，只要在2秒內順序輸入L、→、↓、←，就可在OPTION畫面中的遊戲難易度選擇最容易的VERY EASY及最困難的ABNORMAL。

## 增加CREDIT數目

在遊戲模式選擇畫面中，只要在2秒內順序輸入C、R、→、↓，CREDIT數目便會由3個增加至5個。

## 選關

在遊戲模式選擇畫面中，只要在2秒內順序輸入Z、↓、L、↑，畫面上便會出現選關的顯示，此時可用十字掣來改變關數。

## 子彈發射數目增加

在遊戲模式選擇畫面中，只要在2秒內順序輸入B、↑、L、→，就可在遊戲內進行8連射，代替了原本的4連射。

# HYPER REVERTHION



遊戲基本上是以PS版的《REVERTHION》為藍本的，在操作系統與畫面表達上均和舊版無異，可是速度卻慢了少許，而被改動了的地方是經重新製作的OPENING畫面及可以通訊對戰。

1. TECHNO SOFT
2. 96年6月7日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM、對戰線
6. 全年齡



## 特別爆機畫面

如果能夠以MANIA（瘋狂）難度完成故事模式，在爆機畫面後便會出現玩者所使用角色的特別畫面，而可使用2P手掣來移動。

## 米沙拿與古馬的隱藏技

在使用米沙拿（ミサラ）時，在跳起時按住C來按B就可進行高空俯衝。如果所使用的是古馬（クーマ），在按↓、↓後再按住A，接着放開A便可增加技的威力。

## 隨機模式

先選擇TRY MODE來進行遊戲，然後在選擇角色時按X、Y或Z其中一個，那麼對戰時的對手便會隨機地抽選出來。另外，在VS MODE中選人時，如果按X便會隨機地抽選使用的角色、Z是角色等級、而Y則是角色與等級兩樣。



## 疾風魔法大作戰

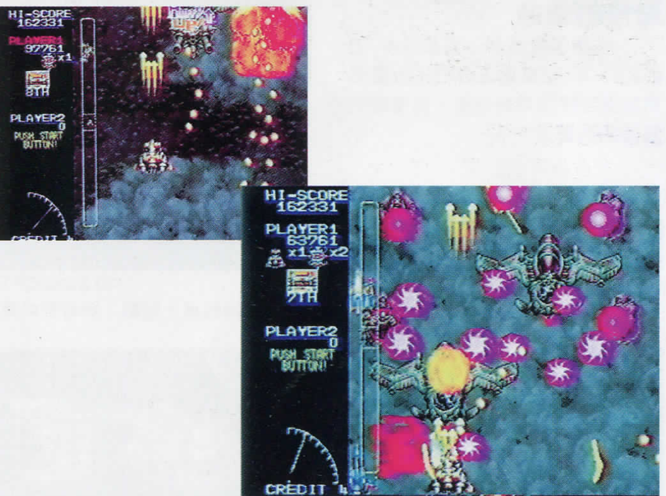


以飛行速度競賽為題材的射擊遊戲，玩者一面要將擋住自己的敵人殲滅，一面要和其他參賽戰機鬥快趕到終點去，而途中有大量的金錢和POWER UP寶物可以取得，是一隻有新意得來難度不低的遊戲。



1. GAGA COMMUNICATIONS
2. 96年6月14日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡





### 純射擊模式

在OPTION畫面中，只要順序輸入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→，接着把浮標移到SOUND MODE上按START，就會發現在GAME MODE遊戲模式一項中追加了SHOOTING純射擊模式，即除去了賽車要素的射擊遊戲。

## NIGHT STRIKER S



移植自TAITO的街機作品，玩者需要駕駛着一架火力強大的戰車，在黑夜的未來都市中把敵人殲滅，另外每次過版都可選擇下一關的路線，這和《DARIUS》系列十分相似；而SS版是新設了原創的EXTRA GAME模式。

1. VING
2. 96年6月14日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM、MISSION STICK
6. 全年齡

### URA模式

在標題畫面中，只要順序按L、X、Y、Z、R、L及R，畫面下方便會出現「URA MODE」，而這在模式裏是有以下功能的。

| | |
|---|---|
| 雷射強化 | 在CONFIGURATION中可以選擇改變武器發射方式的SHOOT SPEED選項，「SYNC」代表雷射作高速度的連射，而「HOMING」則是按住敵人所在的方向掣及發射掣可作追踪雷射。 |
| 選關 | 在URA模式的標題畫面中，按住X來按START便可在ORIGINAL模式裏選關；如果按住Y來按START則可在EXTRA模式選關。 |

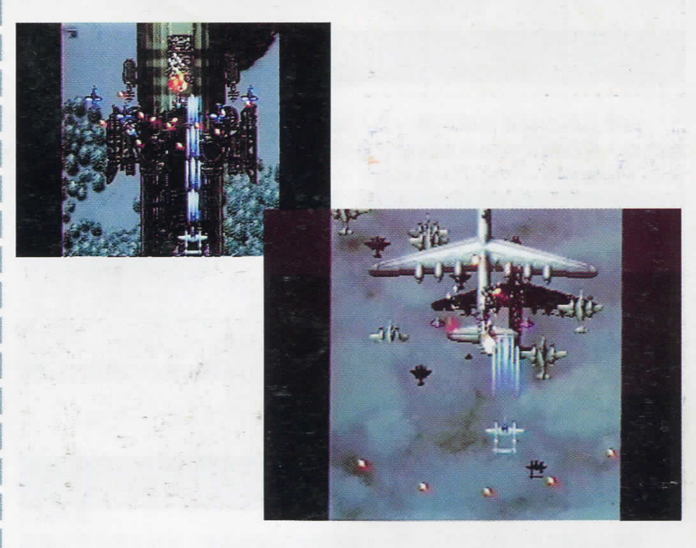
## STRIKERS 1945



街機著名STG新進生產商彩京去年出色作品的SS移植版本，玩者可選擇6款二次大戰時的戰機例如LIGHTNING、零戰及SPIT FIRE等，將身份不明的敵人摧毀，而SS版則新增了精采的CG片頭及3種不同的畫面捲軸模式。

1. ATLUS
2. 96年6月28日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡





## SS配件逐件數

### 名稱：VIRTUA GUN

售價：2900日圓



VIRTUA GUN是1995年尾《VIRTUA COP》推出時，一起連同發售的專用配件。這支光線槍除了有連同《VC》一起發售的特別版外，還推出了淨槍的版本，而在坊間流通着的有日本製和中國製版本。其餘的對應遊戲有ECOLE的《DEATH CRIMSON》、KONAMI的《POLICENAUTS》及未定發售日的《VIRTUA COP 2》。

### 名稱：SHUTTLE MOUSE

售價：3000日圓

SHUTTLE MOUSE是在SS推出早期的專用配件之一，主要是令玩SLG時更為便利及順暢，而深灰色的外殼令到它更有格調；大部分已推出的SLG都可對應此滑鼠的。





## 麻雀悟空 天竺



經歷超過10年的麻雀遊戲系列，今集《天竺》和往常一樣都是四人麻雀，較特別的是以西遊記為題材，玩者要在孫悟空、豬八戒和沙悟淨三人中選取其一，把各處妖怪收服的「修行模式」。

1. CHATNOIR／EAV
2. 94年11月22日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡

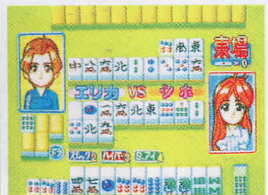


## 美少女雀士SPECIAL



由著名美少女畫師園田健一做人設、在街機推出時大受歡迎的脫衣麻雀遊戲，可是因尺度關係而在脫衣場面上作出相當程度的刪剪，變成了18歲以上推獎版本，不過仍不損其過人的魅力。

1. JALECO
2. 95年2月24日
3. 6900日圓
4. 1人
5. ——
6. 18歲以上推獎



## 麻雀巖流島



這隻由電腦界著名的COSMOS COMPUTER所制作的麻雀遊戲，特別之處是可以選擇和古今兩代名人對戰的「江戶模式」及「現代模式」，還有專為初心者而設的「指南模式」。

1. ASCII
2. 95年3月10日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



## 柿木將棋



由《PASOCON通訊》一書裏的《將棋論壇》始創人柿木義一所監修的遊戲，電腦擁有預先分析棋局的功能，因而可以因應目前狀況來和玩者對戰。除此以外，可以自行設定殘局亦是本遊戲的另一魅力。

1. ASCII
2. 95年4月14日
3. 7800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡



## SUPER REAL麻雀P V



《SUPER REAL麻雀》系列第五彈，不論畫面與動畫都比前四作優勝。今集玩者為了要取得月波學園高校麻雀同好會的入會資格，而和遠野水貴、藤原綾及早坂晶3名美少女以麻雀決勝負。

1. SETA
2. 95年5月26日
3. 8800日圓
4. 1人
5. ——
6. X指定



### 水貴之畫面測試模式

在OPTION畫面裏快速地按→、↓、↘及A，便可進入水貴之畫面測試模式，按START能夠撤換顯示中的畫面。

### 奇怪的聲音

在標題畫面中，先按住A、B、C、X、Y、Z來進入OPTION畫面，然後返回標題開始遊戲，就會聽到奇怪的男性聲音。



## GAME之達人



這一隻遊戲包含了將棋及麻雀等4種性質不同的桌上遊戲，玩者要以將它們制霸為目標，適合喜歡奕棋的靜態玩家。

1. SUNSOFT
2. 95年6月9日
3. 8900日圓
4. 2人
5. 滑鼠
6. 全年齡




### 一開始便是達人

只要輸入密碼「23456789」，便可在世界模式以打敗11人的狀態來開始遊戲；如果跳回遊戲模式選擇畫面以修行模式來進行遊戲，那麼在開始時玩者便會是PALACE達人、連珠3段及將棋4段。

## DIGITAL PINBALL LAST GLADIATORS



採用了高解像模式的波子機遊戲，收錄了4款不同的真實機枱，除畫面像真度非常高外，對機內各部分例如表面的傾斜角度、每件配件的原料對反彈鐵珠時的效果，以及鐵珠的重量等都經過細緻考究，是一隻相當認真的遊戲。

1. KAZE
2. 95年6月23日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM、滑鼠
6. 全年齡

### 隱藏波子機枱

只要在標題畫面順序按X、Y、Z、X、Y、Z、C、B、A、↑、↑、START，就可在隱藏波子機枱「STAFF BALL」進行遊戲。

### 隱藏指令

在標題畫面順序按↑、↑、↑、↑、A、B、C、↓、↓、X、Y、Z、START，如果聽到效果聲就代表成功輸入秘技。在遊戲中只要同時按X及↑，畫面的右下角便會出現一個數字，當以十字掣把這數字設定為「0000」時按Z就會出現MULTI BALL；在「0001」至「0010」時按Z就會進入10個不同的迷你遊戲內；同時按X及↓便會解除這指令。



### 聲音測試模式

在標題畫面順序按X、X、Y、Y、Z、Z、A、A、B、B、C、C、START，便會出現有日期的畫面，按START後畫面下方就會出現一個代表不同音效的數字，利用十字掣改變這數字後按A、B或C來演奏。

### 特別的啟動時間

如果將SS內的日期設定為1月1日或12月25日來開動這遊戲，在標題畫面便會有聖誕節或正月的訊息表示；另外，如果在早上8時至11時開動這遊戲也會有特別的訊息出現。

### 立刻可看製作人員名單

只要在標題畫面順序按C、B、A、A、B、C、Y、Z、X、↓、↓及START，就可立刻看到製作人員的名單。



### 開發者的訊息

只要在標題畫面順序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、X、B、Z、R、START，就可看到遊戲開發者的隱藏訊息。

## 麻雀海岸物語～麻雀狂時代SEXY IDOL編～

© MICRONET

這隻4人麻雀遊戲登場的是3人性感女子組合ENROLL，在遊戲裏由她們到麻雀牌、枱及其他物件都是用多邊形砌成的，雖有真實動感可是女孩子卻變成了方塊人，幸好勝出是有好片看的。

1. MICRONET
2. 95年8月4日
3. 6800日圓
4. 1人
5. ——
6. 18歲以上推奬

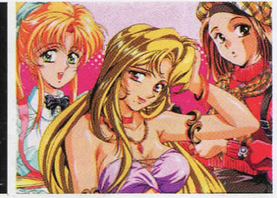


## 偶像麻雀FINAL ROMANCE 2

© VIDEO SYSTEM

另一隻近年在街機掘起的人氣脫衣麻雀遊戲，玩者要和9名樣貌與身段俱非常吸引的女孩子在麻雀枱上決勝負，想取得勝利就必須在輸掉前胡出3局；各登場角色均有聲優配音。

1. AKC講談社
2. 95年8月12日
3. 7800日圓
4. 1人
5. MEM
6. X指定

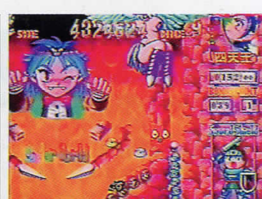


## 球轉界

© TECHNOSOFT

這是一隻有故事的波子機遊戲，玩者要從3名擁有不同彈珠能力的主角中，選取其中一人利用波子機遊戲去將魔王BALLBIN打倒；全GAME不但共分3層，還加入了打頭目的元素。

1. TECHNOSOFT
2. 95年8月25日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



## AI將棋

© SOMETHING GOOD,INC. HIROSHI YAMASHITA

在這隻與電腦對戰的將棋遊戲中，玩者可以自由設定電腦的4個階段思考速度。最快一級的確非常迅速，可是思考範疇不夠慎密；相反地最慢一級則是非常強橫。

1. SOFT BANK
2. 95年8月25日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



## 實踐麻雀

© VOICE & IMAGE PRODUCTS / IMAGINEER

正統4人麻雀遊戲，沒有任何脫衣或出術道具要素，玩者可選擇和充滿個性的對手自由對戰的自由對局模式、以胡牌時的分數和技術點作總合評價的挑戰模式，以及多人用同一配牌玩鬥高分的派對模式。

1. IMAGINEER
2. 95年9月1日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



## 將棋祭

© SETA / （社）日本將棋連盟 / RANDAM HOUSE / NIHON SHOGI NETWORK.

由日本將棋聯盟作企畫的將棋遊戲，備有3階段不同難度的對局模式可選擇，收錄了四百條將棋問題、棋力診斷、將棋QUIZ與88年~93年日本職業棋手的10000局對局，是一隻收藏度相當高的資料集。

1. SETA
2. 95年9月15日
3. 9200日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡



## 魔法之雀士

© IMAGINEER

為了要把逃走了的3隻鬼怪捉回，魔法雀士POEMIE便出發以麻雀決勝負，以合共4種的出術魔法來將它們打敗，而在牌局中獲得的奬分可增加她的魔法力。

1. IMAGINEER
2. 95年9月29日
3. 7800日圓
4. 1人
5. ——
6. 18歲以上推奬





### 接關

當GAME OVER回到標題畫面時，只要按住R來按C重新啟動遊戲，就可以接關再玩。

### 馬哥登場

在標題畫面中，先把游標移到自由對戰一欄上，然後按住R來按C開始遊戲，便可選用故事模式裏的頭目角色馬哥。



## 美少女麻雀REMIX



這一隻REMIX是在95年2月24日所推出SPECIAL版的X指定版本，顧名思義當然是和街機版一樣收錄了全部脫衣場面，就算買了舊版的人今隻也有一買的價值。

1. JALECO
2. 95年9月29日
3. 6900日圓
4. 1人
5. ——
6. X指定

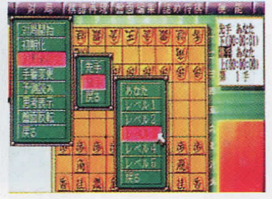



## 永世名人



移植自日本個人電腦的將棋遊戲，設置預測對手下一步棋的機能，縮短了在對戰時所需要的時間，令到遊戲進行得更流暢；另外收錄了的江戶時代殘局，對將棋擁躉來說可算是恩物。

1. KONAMI
2. 95年9月29日
3. 5300日圓
4. 2人
5. MEM、滑鼠
6. 全年齡

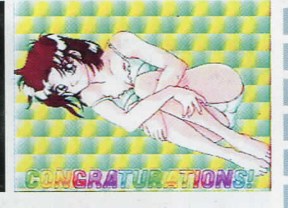


## 心跳麻雀天堂



以麻雀勝負來決定和女孩子告白的麻雀遊戲，玩者可選擇以約會模式或自由對戰來進行遊戲。5名不同對手的動畫用上了合共超過3000張原畫，再加上起用了有名氣的聲優，令這脫衣麻雀較為特別。

1. SONNET COMPUTER ENTERTAINMENT
2. 95年10月20日
3. 6800日圓
4. 1人
5. ——
6. X指定




### 特別圖片模式

在標題畫面順序按↑、↑、↓、↓、→、←、→、←、A、B、C，成功輸入秘技便會聽到音效，這時只要選擇OPTION畫面就會發現新增了兩個選項。「おもいで」是觀賞在遊戲裏出現女孩的圖片，而「效果音&聲音」則是音效測試功能。

### 隱藏特別圖片模式

輸入秘技令「おもいで」選項出現後，把游標移到「おもいで」上並按住X、Y、Z來按A，就可看到隱藏的特別圖片。另外，如果按住X、Y、Z、L、R來按A，便會出現其他隱藏圖片。

### 手動立直模式

在標題畫面順序按↑、→、↓、←、↑、X、Z，成功輸入秘技便會聽到音效，這時不論在任何遊戲模式也要自行開啟執行立直的視窗，取代了一聽牌便會自動出現立直視窗的功能。

### 立刻出現製作人員名單

在標題畫面順序輸入↑、←、↓、→、↑、Z、X，成功的話便會聽到音效，就可立刻看到遊戲的製作人員名單，不過是沒有背景音樂的。

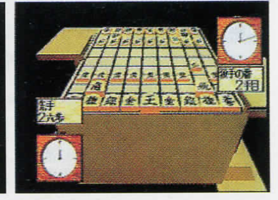



## 戰略將棋



梯形視點多邊形將棋遊戲一隻，玩者除了可選取合共57盤殘局來和電腦對戰，以打敗全日本各地的棋手代表作目標的「天下統一模式」也是這遊戲的賣點之一；較弱的是電腦的思考時間太長。

1. EA VICTOR
2. 95年11月17日
3. 6800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡



## 金澤將棋



和PS版一樣，這一隻由電腦將棋選拔賽的三年霸冠軍金澤伸一郎所監督的將棋遊戲，與別不同的是可以選擇首次出現在遊戲界的「振飛車模式」，還有將棋中至最高榮譽的「登龍戰」。

1. SETA
2. 95年11月24日
3. 7900日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡




## SUPER REAL麻雀GRAFFITI



將著名麻雀遊戲《SUPER REAL麻雀》系列的P II、III、IV三集收錄在一起的強化版，除忠實移植原作裏的全部脫衣畫面及女子聲音外，還為各集加上ENDING片段。

1. SETA
2. 95年11月24日
3. 8800日圓
4. 1人
5. ——
6. X指定



### 和悠與香織對戰

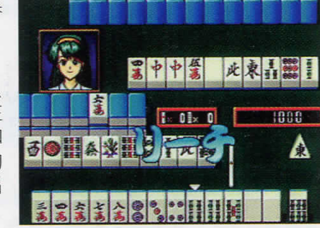
在《P IV》中，只要在最初的DEMO畫面出現時是一直按住Y及Z，便可直接和第2名對手悠對戰。如果在最初的DEMO畫面出現時是按X及L，那便可和第3名對手香織對戰。

### 一局定勝負模式

在《P IV》中，只要按住↑來開始遊戲，便可進入和《P II》與《P III》裏的3名女孩對戰、以一局定勝負模式的超難模式。

### 可看見水貴、綾、晶

在《P II》的OPTION畫面中，只要順序按→、↓、↘、A便可看到在《P V》裏出場的水貴的圖畫，同樣如果由上順時針按一個圈便會出現綾的圖畫，而由上逆時針按一個圈就會出現晶的圖畫。




## DX人生遊戲



來自經典的桌上遊戲，今集是由曾在超任及GB推出《人生遊戲》的TAKARA推出的次世代版本。遊戲的玩法是以轉輪盤來決定所需要行的步數，在途中會遭遇到特殊事件，要以玩者這時的能力值來決定結果。



1. TAKARA
2. 95年12月15日
3. 5800日圓
4. 4人
5. MEM、MULTI-TAP
6. 全年齡




### 在商店可以不斷購物

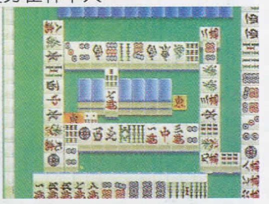
當玩者移動到商店那一格時，先選擇購入不動產一項，在決定購買時只要先把游標移到想買的一欄，然後同時按A、B或B、C，就可以繼續購買。

## 職業麻雀 極S

©ATHENA

玩者可從十六名對手中自由選取三人作比試的四人麻雀遊戲，而且還有對局後的分析，至於對手方面則全是由「日本職業麻雀聯盟」、「日本麻雀最高位戰」及「101競技聯盟」等組織推薦的實力雀林中人。

1. ATHENA
2. 96年1月12日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



## 麻雀狂時代 放課後編

© MICRONET

由麻宮淳子及可愛由等著名女優做主角，在放學後的教室中進行的麻雀大會，和其他麻雀遊戲一樣可以使用必殺技和道具，遊戲時的對手是立體多邊形的方塊公仔，而在脫衣部分當然是由真人擔正。

1. MICRONET
2. 96年1月12日
3. 8800日圓
4. 1人
5. ——
6. 18歲以上推獎



### 相簿模式

先選擇遊戲設定畫面，然後順序按↑、↓、X、Z，這樣只要將水廿尸木游標移到最左方，便可進入能夠看到4名女孩脫衣畫面的相簿模式。

### 改變音樂

在出現對局開始前的訊息時，只要按住A、B、C、X、Y或Z任何一個掣，就可改變對局時的BGM，而播放的音樂是以所按的掣來決定。

### 快速進入OPTION畫面

只要把游標移到遊戲設定一欄上並按住Z，就會立即撤換到遊戲設定畫面去。

## 必殺彈珠機COLLECTION

© SUNSOFT / DAIICHI / FUJI / NIFTY-SERVE / CHATNOIR

收錄了真實柏青哥彈珠機生產商富士商事、大一商會等的6台新型彈珠機，玩者可選擇以取得高分數為目標的通常模式、可改變設定的攻略模式及由Nifty-Serve柏青哥論壇贊助的Nifty模式。

1. SUN SOFT
2. 96年1月19日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



### EXCITE機一開始中獎

當到達彈珠機店後，先到EXCITE這批機打一會兒，然後離開彈珠機到店門的櫃枱去，那麼再返回剛才那部機便會發現它是處於中獎的狀態。

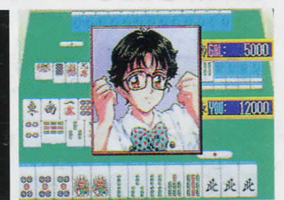


## 麻雀HYPER REACTION R

© SAMMY 1995,1996

一隻原創的18禁播片脫衣麻雀遊戲，玩者可從3名美少女中選取1人來進行麻雀比試，而較為特別的地方除了脫衣片段外，就是對手因應當時情況而改變表情的系統。

1. SAMMY 工業
2. 96年3月8日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. X指定



### 重溫脫衣場面

先以正常或以上的難易度打爆故事模式一次，在OPTION畫面便會增加「回憶」一項，在那裏玩者可以觀看曾經出現過的脫衣場面。

## 偶像麻雀FINAL ROMANCE R

© VIDEO SYSTEM / すぎやま影像

五名可愛的女子高中生為對手的脫衣麻雀遊戲，而在遊戲的對局之前，玩者是可以使用手上的得分來購買「牌透視眼藥水」及「一發立直棒」等五種有不同能力的道具。

1. AKC講談社
2. 96年3月15日
3. 8800日圓
4. 1人
5. MEM
6. X指定

## BRAIN BATTLE Q

© CLEF

一隻全日語的問答遊戲，問題的內容也主要是圍繞一些時事及歷史等常識，形式以二選一或三選一的答案來進行，而除了有「問答選手權」的模式外，也有可對電腦或對2P的對戰模式。

1. CLEF
2. 96年3月15日
3. 4800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡




## 遊戲之達人2

©SUNSOFT/SUCCESS/CHATNOIR/ALPHA-BETA/ITUI/OXFORD SOFTWORKS

今集中所包括有將棋、麻雀、圍棋、連珠、國際像棋、BACKGAMMON和PALACE七款遊戲，設有對戰模式和達人戰模式，而且除了將棋、圍棋及麻雀外，其餘四款的遊戲都是可以選擇3D視點進行的。

1. SUNSOFT
2. 96年3月15日
3. 8900日圓
4. 2人
5. MEM、滑鼠
6. 全年齡



## VIRTUA CASINO



多邊形賭博遊戲，在STORY MODE中玩者的目是贏盡輪盤、百家樂、POKER牌、21點及角子老虎機的莊家。另外還有跟朋友「玩番兩手」的VS MODE及任賭任玩的FREE PLAY MODE。

1. DATT JAPAN
2. 96年3月15日
3. 5800日圓
4. 2人
5. MEM
6. 全年齡



### 觀賞畫面模式

先在遊戲模式選擇畫面中選擇音效測試功能，然後把全部BGM選聽一次（每首只聽一段也行），接着把游標移到EXIT上，按住R、X來按A或C，就會出現觀賞畫面模式。

### 自由模式擁有非常多錢

先選擇FREE PLAY模式中的老虎機來玩，然後向電腦借-9999900$，接着要以借了錢的狀態去借籌碼，之後便選擇EXIT來將籌碼兑換成錢，這樣便可取得一大筆錢。

## 麻雀天使ANGEL LIPS



這個遊戲只有一個STORY MODE，玩者只要從三位女孩中選一位開始便成，但由於本遊戲是沒有SAVE的，所以開始後便要一氣呵成，而且不論分數高低，每位人物要戰勝七局才可以過關。

1. 日本SYSTEM
2. 96年3月29日
3. 6800日圓
4. 1人
5. ——
6. X指定

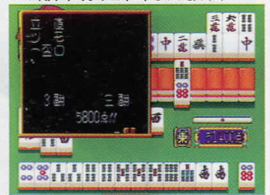


## 麻雀同級生SPECIAL



以ELF成功電腦遊戲《同級生》裏的人物為題材的麻雀遊戲，SS版則是以街機的《完結編》再加上主角櫻木舞而成，除了畫質較上集高外，脱衣場面亦改用動畫；另外附加了人像CD的PREMIUM版本亦是在同日發售。

1. MAKE SOFTWARE
2. 96年3月29日
3. 6800日圓（普通版）、8800日圓（PREMIUM版）
4. 1人
5. MEM
6. 18歲以上推獎

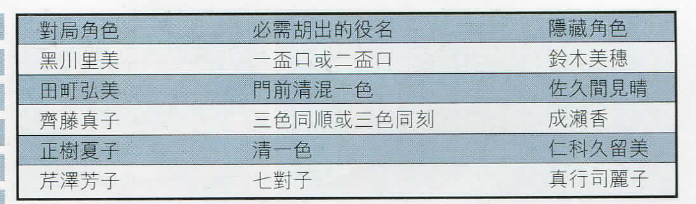


### 自由選擇對戰角色

在標題畫面中，順序輸入X、A、←、→、R、L、Z、C、Y、B、X、A合共5次，如果聽到效果音便算成功輸入秘技，此時玩者便可自由選擇對戰的角色，就算由櫻木舞開始玩也可以。

### 隱藏角色登場

在與指定人物對局時，只要能夠以指定的役名取得兩局，不論分數，就會有隱藏角色出場；不過櫻木舞是沒有隱藏角色的。



| 對局角色 | 必需胡出的役名 | 隱藏角色 |
|---|---|---|
| 黑川里美 | 一盃口或二盃口 | 鈴木美穗 |
| 田町弘美 | 門前清混一色 | 佐久間晃晴 |
| 齊藤真子 | 三色同順或三色同刻 | 成瀨香 |
| 正樹夏子 | 清一色 | 仁科久留美 |
| 芹澤芳子 | 七對子 | 真行司麗子 |



## 鐵球~TRUE PINBALL~



這遊戲並沒有甚麼特別的模式，主要是可以選擇3D視點及俯望視點，兩個視點分別可以享受到完全不同的樂趣，而且有四款不同的波子機可供選擇。

1. GAGA COMMUNICATIONS
2. 96年4月5日
3. 5800日圓
4. 1人
5. ——
6. 全年齡

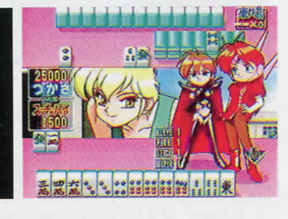


## 美少女雀士2



這次除了故事模式外，更加送了一隻OMAKE DISC，在這隻CD內玩者可以使用所有的人物進行自由對戰。另外，在故事模式中如果將所有人物的ENDING看過，還可選擇曾在第1集出場的水野由紀為主角的SUCHIE-YUKI模式。

1. JALECO
2. 96年4月26日
3. 7800日圓
4. 1人
5. MEM
6. X指定

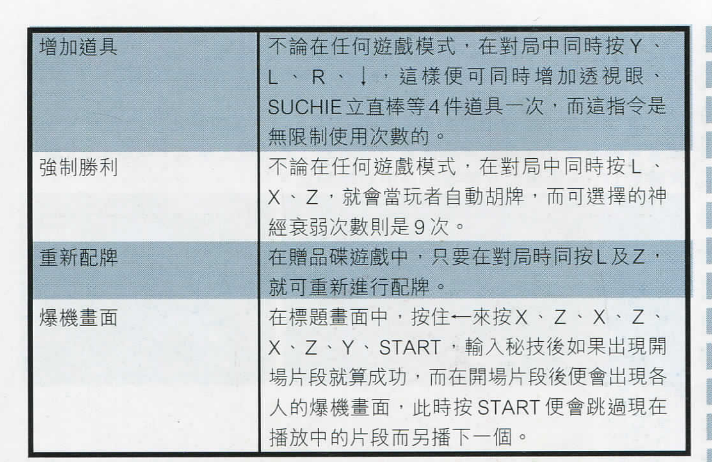


### 7大隱藏密碼

在《美少女雀士2》裏，是有7種超便利的密碼可以使用，令大家無需為了要看那些爆機後畫面而花盡精神來玩。

| | |
|---|---|
| 選關 A | 在標題畫面裏，按住L來順序按Z、Y、X、R、A、B、START，就可以選擇遊戲中4名角色的關數，以及可選擇進行SUCHIE-YUKI模式。 |
| 選關 B | 在標題畫面裏，按住↑來順序按Z、Y、X、R、A、B、C、START，除了可以選擇遊戲中4名角色的關數外，更可以在SUCHIE-YUKI模式中選關。 |
| 美優里房間全過關狀態 | 在贈品碟遊戲的開場片段裏，按住L、R來順序按A、X、A、X、↓、↑、C、Z、A、X、B及START，這樣的話在FREE對戰模式便會變成全員過關的狀態，而玩者是可以在美優里的房間中看到她穿著全部角色的衣服。 |





| 增加道具 | 不論在任何遊戲模式，在對局中同時按Y、L、R、↓，這樣便可同時增加透視眼、SUCHIE立直棒等4件道具一次，而這指令是無限制使用次數的。 |
| --- | --- |
| 強制勝利 | 不論在任何遊戲模式，在對局中同時按L、X、Z，就會當玩者自動胡牌，而可選擇的神經衰弱次數則是9次。 |
| 重新配牌 | 在贈品碟遊戲中，只要在對局時同按L及Z，就可重新進行配牌。 |
| 爆機畫面 | 在標題畫面中，按住←來按X、Z、X、Z、X、Z、Y、START，輸入秘技後如果出現開場片段就算成功，而在開場片段後便會出現各人的爆機畫面，此時按START便會跳過現在播放中的片段而另播下一個。 |

### 能令對手再度脱衣的位置

當在對局中取得勝利後，對手便會開始脱衣，這時可利用手指頭狀的游標來接觸對手的身體，如果能指中某部分她便會再度脱衣，而指了其他部分分則有可能令她立刻穿回衣服；下表是令每位對手再度脱衣及穿回衣服的位置。

| 女孩子 | 接觸後會穿回衣服的部位 | 再度脱衣的部位 |
| --- | --- | --- |
| 篠原有朱 | 胸及肚臍 | 口附近 |
| 槙枝早苗 | 口及頭 | 胸 |
| 一文字司 | 耳及胸 | 肚臍附近 |
| 佐佐木留美 | 頭附近及腰附近 | 乳頭 |
| 水野祐紀 | 頭及背附近 | 腋下 |
| 片桐志穗 | 口附近及胸 | 臀部 |
| 御崎恭子 | 口及臀部附近 | 乳頭 |





## 美女危機



在這個遊戲裏，合共有10款不同的迷你遊戲，分別是輪盤、SHOWHAND、21點、找不同、神經衰弱(配對)、砌圖、射擊、配音、扑火箭及推拼砌圖，內容十分豐富，唯一弱點是登場女角們不夠漂亮而矣。

1. BMG VICTOR / 翔泳社
2. 96年4月26日
3. 5300日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



## 心跳麻雀GRAFFITI



遊戲本身非常簡單，是一隻典型的麻雀遊戲，而玩者的三位對手都有着自己一套打麻雀的方法，所以要將這三人打倒並非一件易事；畫面方面較上隻《心跳麻雀天堂》為佳。

1. SONET
2. 96年5月3日
3. 5800日圓
4. 1人
5. ——
6. X指定



## SUPER REAL麻雀P VI



基本上和以往數集一樣，有三名女角——香山珠美、來宮由加利、栗原真理當玩者的對手，但只要你打敗了她們三人後，便會出現隱藏的女角古莉絲．嘉蘭。此外，還加有廣告廣場、迷你遊戲、田中良畫廊及爆機後追加的讚賞之房間。

1. SETA
2. 96年5月17日
3. 8800日圓
4. 1人
5. MEM
6. X指定

### 由第3人開始遊戲

在標題畫面中，把游標移到GAME START上並按住←及R來按START，就可由第3名對手栗原真理開始遊戲。

## 實戰老虎機必勝法！ 3



這一隻老虎機與其他彈珠遊戲一樣，設有解説模式、攻略模式和實戰模式，另外還有指令選擇和五款機種的介紹，相當適合喜歡這類遊戲的玩家。

1. SAMMY
2. 96年5月24日
3. 6800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



### MORNING機必定能連中

在實戰模式中，不論在哪一間店只需要是MORNING系列的老虎機，當取得第一次大獎後便要立刻SAVE，然後再LOAD回同一檔案來玩，就會最少連中2次大獎。

### 跳過所玩的店鋪

在實戰模式中，先開啟店內畫面的功能表視窗，然後按住L、R來選擇「返回標題畫面」，並在「YES、NO」的選項中順序按↑、↓、X、Y、Z，如果聽到音效便算成功輸入秘技，接着再開啟視窗及按住R來選擇「1日終了」，就可以離開這店鋪兼當作強制過關。但是，在這狀態下是無法繼續遊戲的，一定要重新再讀回DATA才可。

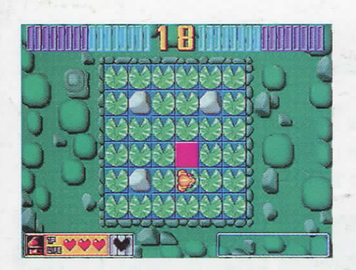
## 宿題＋PUZZLE AND ACTION



曾在MEGA DRIVE上推出的業務用智力遊戲PUZZLE AND ACTION第一集繼其第三集後移植到SS上，內容當然跟原版一樣由全部合共18種不同的MINI GAME組成，另外同碟還加插了一隻名為「QUIZ宿題」的日文問答遊戲。

1. SEGA
2. 96年5月24日
3. 4800日圓
4. 2人
5. ——
6. 全年齡







## 驚嚇一擊！老虎機大攻略 UNIVERSAL MUSEUM

© ASK KODANSHA©NIHON SYSTEM

完全忠實地模擬了現役使用中的12台老虎機包括「GOLDEN FLIPPER」及「CLANCKY CONDAL」等，再加上記錄歷來所獲得大獎的「REACH NOTE」功能，遊戲的模擬性相當高。

1. AKC講談社
2. 96年6月14日
3. 5800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡



### 出術

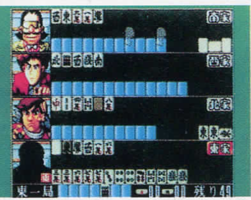
在玩「CLANCKY CONDAL」型號的老虎機時，只要按住Y來按↓就可以轉動機內的轉筒，而當「CLIT」一聲發出時即代表已較好了必中位。

## 井出洋介名人之新實踐麻雀

© CAPCOM

當年曾推出紅白機版的麻雀遊戲續篇，依然是由井出洋介監修。今次玩者可選擇在10年內取得職業雀士銜頭的「放浪記」模式、以勝出5大麻雀大會的TITLE戰模式及普通的自由對戰模式。

1. CAPCOM
2. 96年6月28日
3. 4800日圓
4. 1人
5. MEM
6. 全年齡

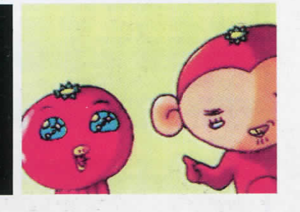


## 踝兄弟劇場第一卷~麻雀篇

© CHATNOIR / YUMEDIA / AROMA / 踝兄弟 PROJECT

另一隻由歷史悠久麻雀遊戲生產商CHATNOIR監修的另類麻雀遊戲，以造型極度古怪的踝兄弟為題材，玩者可以選擇詳細地説明各角色資料的故事模式，和任意選擇對手的自由對戰模式。

1. AROMA／YUMEDIA
2. 96年6月28日
3. 5800日圓
4. 1人
5. ——
6. 全年齡



# 最受歡迎SEGA SATURN遊戲直選1995

與前面的「PLAYSTATION遊戲直選」一樣，本選舉的資料是來自在1996年2月2日第17號的《遊戲誌》內，讀者向自己喜歡遊戲投票的結果。

### 總計部門十大最受歡迎遊戲

第一名：VIRTUA FIGHTER 2（546 票）
第二名：VIRTUA COP（448 票）
第三名：DAYTONA USA（434 票）
第四名：X-MEN（371 票）
第五名：龍珠 Z~ 真武鬥傳（287 票）
第六名：D 之食桌（196 票）
第七名：PANZER DRAGOON（182 票）
第七名：魔法騎士（182 票）
第九名：VIRTUA FIGHTER REMIX（175 票）
第十名：山卡 KING THE SPIRITS（161 票）

### 畫面部門十大最受歡迎遊戲

第一名：VIRTUA FIGHTER 2（532 票）
第二名：VIRTUA COP（441 票）
第三名：X-MEN（385 票）
第四名：龍珠 Z~ 真武鬥傳（287 票）
第五名：D 之食桌（264 票）
第六名：魔法騎士（231 票）
第七名：DAYTONA USA（217 票）
第七名：PANZER DRAGOON（217 票）
第九名：VIRTUA FIGHTER REMIX（182 票）
第十名：F-1 LIVE INFORMATION（232 票）

### 音樂部門十大最受歡迎遊戲

第一名：DAYTONA USA（469 票）
第二名：VIRTUA FIGHTER（416 票）
第三名：VIRTUA COP（301 票）
第四名：龍珠 Z~ 真武鬥傳（252 票）
第四名：D 之食桌（252 票）
第六名：魔法騎士（245 票）
第七名：X-MEN（238 票）
第八名：極上沙鍋曼蛇 DELUXE PACK（189 票）
第九名：PANZER DRAGOON（168 票）
第十名：鬥神傳 S（161 票）
第十名：三國志 IV（161 票）

### 人物／機械部門十大最受歡迎遊戲

第一名：VIRTUA FIGHTER 2（574 票）
第二名：X-MEN（420 票）
第三名：龍珠 Z~ 真武鬥傳（378 票）
第四名：VIRTUA COP（357 票）
第五名：鬥神傳 S（252 票）
第六名：DAYTONA USA（223 票）
第七名：卒業 II（219 票）
第八名：魔法騎士（189 票）
第九名：三國志 IV（154 票）
第十名：重裝甲少女組（147 票）

總結全年來的表現與及讀者們的投票，世嘉在1995年可算是獨領風騷，事關各部門的前領位置，都被由AM2研的移植作《VIRTUA FIGHTER 2》、《DAYTONA USA》及《VIRTUA COP》等佔去，不單只是口碑就連遊戲銷量也非常高，就可看出世嘉在1995年的努力並沒有白費。 *(FUKUDA)*



# 打鑊甘 外傳




機種：PS　　生產商：NAMCO
發售日：96年3月29日　　售價：5800日圓

秘技請参照第29頁



□＝ ×＝ △＝ ○＝
→＝輕拍　→＝長入
⊕＝防禦後短時間內不能防禦　☆＝方向掣回中

## NINA WILLIAMS

| 技名 | 指令 | 攻擊位置 |
|---|---|---|
| 居反 | (接近) | 投技 |
| 四方抛擲 | (接近) | 投技 |
| 緊抱肘撞 | (接近)↘↘ | 投技 |
| 斷頭投擲 | (接近)→ | 投技 |
| 掌握(※1) | 接近↓↘→ | 投技 |
| 斷頭十字固 | (※1中) | 投技 |
| 立逆協固(※2) | (※1中) | 投技 |
| 裡門鷹羽絞 | (※2中) | 投技 |
| 捨逆協固 | (※2中) | 投技 |
| ONE TWO PUNCH | | 上上 |
| 雙掌破 | →→or→ | 中 |
| TRIPLE SMASH | (↘) | 上(中)上上 |
| DOUBLE SMASH | | 上上 |
| PK COMBO | | 上上 |
| PDK COMBO | ↓ | 上下 |
| KNEEL KICK | →→ | 中(⊕) |
| FLASH COMBO | ↘ | 中上上 |
| RAPID KICK COMBO | ↘ | 中上上上 |
| UPPER STRAIGHT | ↘ | 中上 |
| HUNTING KICK COMBO | ↗ | 上下上 |
| RAVE KICK | (站立中or開始蹲下時) | 下中 |
| BONE CUTTER | →→ | 中 |
| HUNTING SWAN | ↙(↑↑取消) | 防禦不能 |
| 飛前方回轉逆三角締 | (背後接近時)or | 投技 |
| 居反肘落(※3) | (接近時) | 投技 |
| 居反肘落協固 | (※3中) | 投技 |
| LEFT HIGH&RIGHT HIGH KICK | | 上上 |
| JET SPIN&RIGHT HIGH KICK | ↓☆ | 下上 |
| JAIL CRASH | (↘)↓ | 上(中)上下上 |
| CEMETARY CRASH | (↘)↓ | 上(中)上下中 |
| 連擊雙掌破 | ↘→ | 上(中)上上上中 |
| 連擊雙掌破 | (↘)→ | 上(中)上中 |
| KNEEL EDGE COMBO | (↘)↑(or↖or↗) | 上(中)上中 |
| KNEEL EDGE COMBO | ↑(or↖or↗) | 上中 |
| LEG BREAK COMBO | ↓(or↓)↓ | 下下 |
| DIVINE CANNON | ↓↙ | 中 |
| SLICER | ↙ | 下 |
| DIVINE CANNON COMBO | ↙ | 下中 |
| SIDE STEP STAP | ← | 中 |
| 腕挫腹固(※4) | (※1中) | 投技 |
| 首捻顏固 | (※4中) | 投技 |
| 蟹挾(※5) | ↓↘→ | 投技 |
| ACHILLES腱固(※6) | (※5中) | 投技 |
| 膝十字固 | (※6中) | 投技 |
| 回轉ACHILLES腱固 | (※6中) | 投技 |
| 前轉腕十字固 | (※5中) | 投技 |
| 飛ACHILLES腱固 | →→→ | 投技 |
| SPARK COMBO&RIGHT HIGH KICK | | 上下上 |
| SPARK COMBO&RIGHT UPPER | | 上下中 |
| SPARK COMBO&RIGHT LOW KICK | ↓ | 上下下 |
| CLEEK ATTACK COMBO | ↘ | 中上上下 |
| CLEEK ATTACK&LEFT LOW KICK | ↘↓ | 中上下 |
| CLEEK ATTACK&LEFT HIGH KICK | ↘ | 中上上 |
| CLEEK ATTACK&RIGHT HIGH KICK | ↘ | 中上上 |
| RAPID COMBO&LEFT LOW KICK | ↘ | 中上上下 |
| RAPID COMBO & 雙掌破 | ↘→ | 中上上上上中 |
| JAMMING COMBO &RIGHT UPPER | | 上下中 |
| JAMMING COMBO &RIGHT LOW KICK | ↓ | 上下下 |
| JAMMING COMBO &RIGHT HIGH KICK | | 上下上 |
| LANDING KICK&RIGHT UPPER | ↑(or↖or↗)↓ | 下中 |
| LANDING KICK&LEFT MIDDLE KICK | ↑(or↖or↗)↓ | 下中 |
| LANDING KICK&RIGHT HIGH KICK | ↑(or↖or↗)↓ | 下上 |
| LEFT MIDDLE&RIGHT HIGH KICK | ↘ | 中上 |
| WIN'S EDGE COMBO | ↘(or↖or↗) | 中上中 |
| FROZEN KICK | ↓(or↓) | 下中 |
| SPARK COMBO | (↘) | 上(中)上上下 |
| RIGHT LOW KICK&BACK SPIN CHOP | ↓(or↓) | 下上 |
| 返技 | (對手攻擊時)←or← | 返投技 |
| RIGHT HIGH KICK&LEFT SPIN LOW KICK | | 上下 |
| LEFT SPIN LOW KICK&RIGHT UPPER | ↓(or↓) | 下中 |
| PDK COMBO&RIGHT UPPER | ↓ | 上下中 |
| PDK COMBO&RIGHT KICK | ↓ | 上中上 |
| KILLING BLADE | ← | 上 |
| ASSAULT COMBO | ↘→ | 中上上中 |

## 十連 COMBO

| 指令 | | | | | | | | ☆ | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻擊位置 | | | | | | | | 下 | 中 |
| 指令 | | | ☆ | ☆ | ☆ | ☆ | | | |
| 攻擊位置 | 上 | 上 | 上 | 上 | 上 | 下 | 上 | 上 | 上 | 上 |
| 指令 | ↘ | | | | ☆ | ☆ | | | ☆ | |
| 攻擊位置 | 中 | 上 | | | 上 | 下 | 下 | 中 | 下 | 中 |

## PAUL PHOENIX

| 技名 | 指令 | 攻擊位置 |
|---|---|---|
| 逆十字腕鎖 | (接近) | 投技 |
| 一本背負 | (接近) | 投技 |
| 巴投 | (接近) ← | 投技 |
| 裏當 | (接近)→→ | 投技 |
| ONE TWO PUNCH | | 上上 |
| 雙飛天腳 | ↗ | 中中 |
| 崩拳 | ↓↘→ | 中 |
| PK COMBO | | 上上 |
| PDK COMBO | ↓ | 上下 |
| 落葉 | (蹲下途中) | 下中 |
| 連環踢 | →→ | 中 |
| 葉櫻 | (蹲下時)↘ | 中 |
| 岩石割 | [對手DOWN時](蹲下中) | DOWN攻擊 |
| 三寶龍(上段) | →→ | 中中上 |
| 三寶龍(中段) | →→ →or↘ | 中中中 |
| 三寶龍(下段) | →→ ↓or↙ | 中中下 |
| 瓦割 | (蹲下途中) | 中 |
| 瓦割崩拳 | (蹲下途中) | 中中 |
| 瓦割落葉 | (蹲下途中) | 中下中 |
| 葉櫻崩拳 | (蹲下時)↘ | 中中 |
| 疾風 | →→ | 中 |
| 風牙 | (接近)↘ | 投技 |
| 葉櫻鐵騎 | (蹲下時)↘ | 中下 |
| 背落 | (背後接近時) or | 投技 |
| 萬聖龍王拳 | ← | 防禦不能 |
| ULTIMATE TACKLE(※1) | ↙ | 防禦不能投 |
| 闇雲 | (※1中) | 投技 |
| 闇雲締 | (※1中) ↓ ☆ | 投技 |
| 逆PDK COMBO | | 上下 |
| QUICK PK COMBO | (前進中) | 上上 |
| 返技 | (對手攻擊時)← or ← | 返投技 |

### 十連 COMBO

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 指令 | | | | ☆ | | | | ☆ | | |
| 攻擊位置 | 上 | 上 | 中 | 上 | 中 | 上 | 上 | 下 | 中 | 中 |
| 指令 | | | | ☆ | ☆ | | | ☆ | | |
| 攻擊位置 | | | | 中 | 下 | 中 | 上 | 中 | 下 | 中 |
| 指令 | | | | | ☆ | | | | | |
| 攻擊位置 | | | | | 中 | | | | | |

## JACK-2

| 技名 | 指令 | 攻擊位置 |
|---|---|---|
| LIFT UP SLAM | (接近) | 投技 |
| HELL PRESS | | 中(接近時投技) |
| PILE DRIVER | (接近)↙← | 投技 |
| BACK BREAKER | (接近)↓↙← | 投技 |
| PYRAMID DRIVER | (接近)↓↘→ | 投技 |
| SPRING HAMMER PUNCH | (DOWN中)↓ | 下 |
| MACHINE GUN KNUCKLE | ↙ | 下下下下下中 |
| STRAIGHT+ELBOW+UPPER | | 上中中 |
| HAMMER COMBO | | 上上中 |
| DOUBLE HAMMER | (站立途中) or | 中中 |
| SWING L KNUCKLE | (蹲下前進時) | 中中中 |
| SWING R KNUCKLE | (蹲下前進時) | 中中中 |
| MEGATON PUNCH | ←↙↓↘ | 中 |
| POWER SCISSORS | →→(or→or→) | 中 |
| HIP PRESS(※1) | ↗ | 中 |
| WILD SWING | ↓↘ | 上中中上 |
| GIGATON PUNCH | ←↙↓↘→(搖桿一回轉x1-5)<br>防禦不能(一回轉防禦可能) | |
| 在場中蹲下(※2) | | |
| BLOOD FAN | (※1或※2後) | 下下下下 |
| BLOOD FAN | (※1或※2後) | 下下下下 |
| HAMMER RUSH LOW | ↓ ↓ | 下下中中下 |
| HAMMER RUSH MIDDLE | ↓ ↘ | 下下中中中 |
| HAMMER RUSH HIGH | ↓ → | 下下中中上 |
| BRAVO KNUCKLE | ↓ | 中 |
| SCISSORS MELT DOWN | →or→ | 中下 |
| SCISSORS MEGATON | →or→ ↘ | 中中 |
| MELT DOWN | (蹲下途中) | 下 |
| SIT AND JUMP | (※2中)↑ | |
| SIT AND HIP PRESS | (※2中) | 中 |
| CATAPULT THROW | (對手接近時)↘ | 投技 |
| CATAPULT THROW PLUS | (對手接近時)↘↘ | 投技 |
| MEGATON SWEEP | ←↙↓↘ | 下 |
| MEGATON STRIKE | (蹲下途中) | 下中 |
| FACE BASHER | (HELL PRESS擊中對手時) | 投技 |
| DEATH SHOOT | (背後接近時) | 投技 |
| VIOLENCE UPPER | (站立途中) | 中 |
| COSSACK COMBO | ↙ | 全下 |
| UPPER RUSH | ↘ | 中中中中 |
| UPPER RUSH | ↘ | 中中中中 |
| HAMMER RUSH LOW | ↓↘ ↓ | 中中下 |
| HAMMER RUSH MIDDLE | ↓↘ ↘ | 中中中 |
| HAMMER RUSH HIGH | ↓↘ → | 中中上 |
| HAMMER RUSH LOW | ↓↘ ↓ | 中下 |
| HAMMER RUSH MIDDLE | ↓↘ ↘ | 中中 |
| HAMMER RUSH HIGH | ↓↘ → | 中上 |

### 十連 COMBO

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 指令 | ↓ | | | ☆ | | | | | | |
| 攻擊位置 | 下 | 下 | 下 | 中 | 中 | 上 | 中 | 中 | 中 | 中 |
| 指令 | ↗ | | ☆ | | | ☆ | | | ☆↓ | |
| 攻擊位置 | 上 | 中 | 下 | 下 | 下 | 中 | | | 下 | |
| 指令 | | | | | | | | | | |
| 攻擊位置 | | | | | | | | | | 中 |

## 吉光 YOSHIMITSU

| 技名 | 指令 | 攻擊位置 |
|---|---|---|
| 水滴 | (接近) | 投技 |
| 雙破 | (接近) | 投技 |
| 忍法陽炎(※1) | →→ | 中 |
| 忍法草薙 | (※1中) | 上 |
| 忍法卍葛 | ← x6 | 上上上上上上 |
| 忍法卍芰(※2) | ↙ x5 | 下下下下下 |
| 三散華 | | 上上上 |
| 忍法卍車 | ↗ | 中 |
| 吹雪 | →→ | 中 |
| 倒木踢 | (※2中)→ | 中 |
| 斬哭劍 | ↙ | 防禦不能 |
| 絕命劍 | ←← | 防禦不能 |
| 稻妻 | | 上中 |
| 開道踢 | (蹲下前進時) | 下 |
| PK COMBO | | 上上 |
| PDK COMBO | ↓ | 上下 |
| 卍盤坐(※3) | ↓ | |
| 千覺(※4) | (※3中)不按任何方向掣 | 體力回復 |
| 飛空劍(※5) | (大跳開始) | 飛空襲劍準備動作 |
| 飛空襲劍 | (※5中)↓ | 防禦不能 |
| 旋風劍 | ←← ☆ | 防禦不能 |
| 忍法卍菊 | ↙ x6 | 中 |
| 不惑 | →→ | 防禦不能 |
| 惑 | →→ ☆ | 不惑CANCEL |
| 忍法風塵 | (背後接近時) or | 投技 |
| 不憂 | ↓ | 防禦不能(自殺技) |
| 華嚴 | (蹲下途中)↙← | 防禦不能 |
| 忍法櫓落 | ↓↙← | 投技 |
| 日向砲 | | 中 |
| 華輪 | ← x6 | 軸回轉 |
| 千覺無空舞 | (※4中)← | 迅間轉移技 |
| 連獄劍 | ↙ ☆ ↙ | 防禦不能 |
| 草薙砲 | →→ | 中上中 |
| 卍 拳 | → | 上 |

### 十連 COMBO

| 指令<br>攻擊位置 | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 指令<br>攻擊位置 | | | | | 中 | 中 | 中 | ☆ 中 | 防禦不能 | 防禦不能 |
| 指令<br>攻擊位置 | 上 | 中 | 中 | ☆ 上 | ☆ 上 | ☆ 下 | 中 | 防禦不能 | 防禦不能 | 防禦不能 |
| 指令<br>攻擊位置 | 上 | ☆ 上 | ☆ 中 | 上 | 防禦不能 | | | ☆ 中 | | |

## 雷武龍 LEI WONLOG

| 技名 | 指令 | 攻擊位置 |
|---|---|---|
| 寢下 | ↓ or ↓ | |
| 跳弓腳 | (對手頭側寢下時) | 中 |
| 跳起(對手腳側) | (寢下時) | |
| 仰寢後掃燕舞 | (對手頭側寢下時) | 下上 |
| 背向 | ← or ← | |
| 背身打 | (轉身) | 上 |
| 背身下掃打 | (轉身)↓ or ↓ | 下 |
| 背身崩墜 | (轉身) | 中 |
| 背身腿 | (轉身) | 中 |
| 背刃落 | (轉身) | 中中中 |
| 背身後掃燕舞 | (轉身)↓ or ↓ | 下上 |
| 後掃燕舞 | ↙ | 下上 |
| 轉身連咆 | | 上上 |
| 旋風連腳 | 或→or→ | 中 |
| 龍聲下段腳 | →☆ | 中中中中下 |
| 龍聲中段腳 | →☆ | 中中中中中 |
| 狼牙搖震擊 | →☆ | 中中中上中 |
| 狼牙虎蹲山 | →☆ ↓ | 中中中上下 |
| 搖震擊 | →☆ | 上中 |
| 虎蹲山 | →☆ ↓ | 上下 |
| 環腳 | | 上下 |
| 雷光下段腳 | → | 上中中中 |
| 雷光中段腳 | → | 上中中中 |
| 弧流腿 | | 中 |
| 落顏碎 | (背後接近時) or | 投技 |
| 綜爪牙 | →☆ | 防禦破壞技 |
| 襟締 | (接近時) | 投技 |
| 飛空腳 | (接近時) | 投技 |
| 掃倒 | →→ | 投技 |
| 妃睡鳥(※1) | ← | |
| 鳳凰旋風腳 | (※1中) | 防禦不能 |
| 鷹爪連腳 | (※1中) x4 | 中中中中 |
| 伏寢弧流腳 | (對手腳側伏下時) | 中 |
| 伏寢掃腿 | (對手腳側伏下時) | 下 |
| 由仰向轉為伏向 | (仰向寢下時)↓ | |
| 由伏向轉為仰向 | (伏向寢下時) | |
| 雷光跳腳 | →→→ | 中 |
| 伏寢滑 | (對手頭側伏下時) | 下 |
| 卷暫連腳 | (假動作8個FRAME) | 下下中 |

### 十連 COMBO

| 指令<br>攻擊位置 | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 指令<br>攻擊位置 | | | | | | | | | ☆ 下 | 上 |
| 指令<br>攻擊位置 | 上 | 上 | ☆ 下 | 中 | 中 | 中 | ☆ 上 | 中 | ☆ 中 | 上 |
| 指令<br>攻擊位置 | | | | | 中 | ☆ 中 | 下 | 下 | 中 | |

# 三島平八 HEIHACHI MISHIMA

| 招式 | 指令 | 攻擊位置 |
|---|---|---|
| 金剛落 | (接近) | 投技 |
| 裸締勒 | (接近) | 投技 |
| 超頭鎚 | (接近)→ | 投技 |
| ONE TWO PUNCH | | 上上 |
| 螺旋襲刃腳 | ↗ | 上下 |
| 風神拳 | →☆↓↘ | 中 |
| 空斬腳 | →→ | 中(⊕) |
| 右踵落 | → | 中 |
| 踵落 | (站立途中) | 中中 |
| 閃光烈拳 | | 上上中 |
| 破碎踢 | | 中 |
| 雷神拳 | →☆↓↘ | 中 |
| 鬼哭連拳 | | 上上上 |
| 無雙連拳 | ↘ | 中中 |
| 奈落掃腳(※1) | →☆↓↘ | 下下下 |
| 奈落掃腳踵切 | (※1中)☆ | 中中 |
| 左踵落 | →→ | 中 |
| 崩拳 | ↓↘→ | 中 |
| 激斬腳 | →☆↓↘ | 中 |
| 地斬腳 | →☆↓↘ | 下 |
| 裡旋空刃腳 | ↗ | 中中 |
| 鬼神拳 | →→ | 中 |
| 影足 | ←←☆ | |
| 瓦割 | (蹲下途中) | 中 |
| 瓦割崩拳 | (蹲下途中) | 中中 |
| 仁王碎 | (背後接近時) or | 投技 |
| 鬼下馱 | (對手DOWN時)↓ | DOWN攻擊 |
| 鬼瓦 | ↓ | 防禦不能 |

## 十連 COMBO

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 指令 | ↘ | | ☆ | | | ☆ | | | ☆ | |
| 攻擊位置 | 中 | 上 | 上 | 下 | 下 | 中 | 上 | 上 | 下 | 中 |
| 指令 | | | | | | | | | | |
| 攻擊位置 | | | | | | | | | | 中 |
| 指令 | | | | | | | | | | |
| 攻擊位置 | | | | | | | 上 | 中 | 中 | 中 |

# KING

| 招式 | 指令 | 攻擊位置 |
|---|---|---|
| BRAIN BUSTER | (接近) | 投技 |
| COCONUT CLASH | (接近) | 投技 |
| DDT | (接近)↗↗ | 投技 |
| TOMESTONE PILE DRIVER | (接近)↗→ | 投技 |
| JAGUAR DRIVER(※1) | (接近)↓↘→ | 投技 |
| GIANT SWING | (接近)→←↙↓↘→ | 投技 |
| ONE TWO PUNCH | | 上上 |
| ONE TWO UPPER | | 上上中 |
| DROP KICK | →→ or | 中(⊕) |
| SATELLITE DROP KICK | →→→ | 上(⊕) |
| JAIL KICK | →→ | 中 |
| KNUCKLE BOMB | ↗ | 中 |
| 蟻KICK(※2) | ↓↘ x3or↓ x3 | 下下下 |
| 蟻KICK(counter)(※3) | →↘ x5 | 下下下下下 |
| ELBOW DROP | (大跳時) | 中 |
| SMASH UPPER | →→ | 中 |
| GROUND SMASH(※4) | →→☆ | 下 |
| DYNAMITE UPPER | ↓↘ | 中 |
| FLYING CROSS CHOP | →→ | 前半上後半下(⊕) |
| DOUBLE KNEE DROP | ↑(or↗) | 中 |
| FRANKEN STEINER(投技範圍外) | ↘ | 中 |
| FRANKEN STEINER(投技範圍內) | ↘ | 投技 |
| FRANKEN STEINER(投技範圍內，沒有防禦) | ↘ | 投技 |
| R STRAIGHT→L UPPER | | 上中 |
| L STRAIGHT→R UPPER | (蹲下途中) | 下中 |
| MOONSAULT BODY PRESS | → | 防禦不能 |
| JAGUAR IMPACT | → | 上段防禦不能 |
| JAGUAR BACKBREAKER | (※4擊中時) | 投技 |
| JUMPING POWER BOMB | (※4擊中時)↑↓ | 投技 |
| HALF BOSTON CRAB | (背後接近時) | 投技 |
| COBRA TWIST | (背後接近時) | 投技 |
| FIGURE FORELEG LOCK | (接近時)↗ | 投技 |
| ARCH LOCK FACE BUSTER | (※1中) | 投技 |
| BOSTON CRAB | (※1中10/60秒後) | 投技 |
| ELBOW STING | ↓ | 中 |
| SPINNING SMASH | (※2中) | 中 |
| OCTOPUS HOLD | (※3中第4下擊中時) | 投技 |
| STANDING ACHILLES HOLD(※5) | (對手接近時)→↘ | 投技 |
| INDIAN DEATH LOCK(※6) | (※5中) | 投技 |
| ROMEO SPECIAL | (※6中) | 投技 |
| S.T.F | (※5中) | 投技 |
| SCORPION DEATH LOCK | (※5中) | 投技 |

**ONE DOUBLE MEXICAN COMBO(由REVERSE ARM CLUTCH SLAM到GIANT SWING的五連擊COMBO總稱)**

| 招式 | 指令 | 攻擊位置 |
|---|---|---|
| REVERSE ARM CLUTCH SLAM(※7) | (對手接近時)→↘ | 投技 |
| REVERSE ARM CLUTCH SLAM(※8) | (對手接近時)→↘ | 投技 |
| BACK DROP(※9) | (※7或※8中) | 投技 |
| GERMAN SUPLEX(※10) | (※9中) | 投技 |
| POWER BOMB(※11) | (※10) | 投技 |
| GIANT SWING | (※11中) | 投技 |

## 十連 COMBO

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 指令 | | | | | | | | | | |
| 攻擊位置 | | | | | | | | | | 中 |
| 指令 | | | | ☆ | | ☆ | | | ☆ | |
| 攻擊位置 | 上 | 上 | 中 | 中 | 上 | 下 | 下 | 下 | 中 | 中 |
| 指令 | | | | | | ☆ | | | ☆ | |
| 攻擊位置 | | | | | 上 | 中 | 下 | 下 | 下 | 投技 |

# 風間準 JUN KAZAMA

| 招式 | 指令 | 攻擊位置 |
|---|---|---|
| 翠連勁 | | 上中 |
| 鬼殺 | →(5個FRAME) | 中 |
| 真空刈腳 | | 下下下 |
| 刈腳流雲墜 | | 下下下中 |
| 流雲墜 | | 中中 |
| 翠勁下踢 | | 上下 |
| 槍連勁 | | 上中 |
| 白鷺遊舞 | | 下上上中 |
| 霞踢 | →(5個FRAME) | 上 |
| 紫雲二段踢 | ↓ | 下上 |
| 鬼首落 | →(5個FRAME) | 中中防禦不能 |
| 刈腳白鷺遊舞 | | 下下上上中 |
| 翠連紫雲 | | 上中下上 |
| 泰山白鷺 | | 下上上上 |
| 翠連衝腿 | | 上中中 |
| 翠勁刈足 | | 上下下下 |
| 霞掌拳 | →(5個FRAME) | 中 |
| 龍車踢 | ← | 中 |
| 龍車踢刈腳 | ↙ | 中下下下 |
| 龍車踢鬼殺 | ← | 中中 |
| 泰山白鷺刈腳 | | 下上上上下下下 |
| 蛇回 | (接近時) | 投技 |
| 腕十字固 | (接近時) | 投技 |
| 釣鐘割 | (背後接近時) or | 投技 |
| 白山 | (接近時)↘ | 投技 |
| 白鷺下段腳 | ↓ | 下上上下 |
| 返技 | (對手攻擊時)← or ← | 返投技 |

## 十連 COMBO

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 指令 | (站立途中) | | | ☆ | | ☆ | | ☆ | | |
| 攻擊位置 | 中 | 上 | 中 | 中 | 中 | 下 | 中 | 中 | 中 | 中 |
| 指令 | | | | ☆ | | | | | | |
| 攻擊位置 | | | | 中 | | | | | | |
| 指令 | | | | | | ☆ | | | | |
| 攻擊位置 | | | | | | 下 | 上 | 上 | 下 | 上 |

# MICHELLE CHANG

| 招式 | 指令 | 攻擊位置 |
|---|---|---|
| FISHMAN'S SUPLEX | (接近) | 投技 |
| FRONT SUPLEX | (接近) | 投技 |
| GERMAN SUPLEX | (※3中) | 投技 |
| 通天砲 | x3 | 上中中 |
| 通天砲 | ↘ | 中中 |
| 前掃腿 | (蹲下途中) | 下 |
| 前掃十字把 | (蹲下途中) | 下中 |
| 前掃連腿 | (蹲下途中) | 下上 |
| 前掃扇腿 | (蹲下途中) ↓ | 下下 |
| 蒼空砲 | (站立途中) | 中 |
| 烈震踏 | (向前大跳時) | 中 |
| 斬捶(※1) | (站立途中) | 中 |
| 斬捶通天砲 | (※1中) | 中中中 |
| 突雙掌 | | 中(⊕) |
| 崩捶(※2) | ↘ | 中 |
| 大纏崩捶 | (※2擊中時) | |
| 衝腿 | ↘ | 中 |
| 攻背(※3) | (擊中後)← | 上 |
| 後掃腿(※4) | (蹲下前進時) | 下 |
| 穿弓腿 | (※4中) | 上 |
| 絕招通天砲 | → | 防禦不能 |
| FULL NELSON SUPLEX | (接近)↘ | 投技 |
| GERMAN SUPLEX | (背後接近時) or | 投技 |
| 轉身腿 | | 上 |
| 虎身肘 | →→ | 中 |
| 疾步掌握拳 | ↓↘ | 中 |
| 連拳 | | 上中 |
| 疾步崩肘 | ↓↘ | 中 |
| 斬捶崩肘 | (站立途中) | 中中 |
| 槍弓腿 | ↘ | 中下上 |
| 槍弓腿 | | 中下上 |
| 槍弓腿 | | 上中下上 |
| 斬擊 | | 中 |
| 連拳大纏崩捶 | | 上中中 |
| 衝腿通天砲 | | 下中中 |
| 連拳上段腳 | | 上中上 |
| 連拳下段腳 | | 上中下 |
| 斬捶前掃連腿 | (站立途中) | 中下上 |
| 斬捶前掃十字把 | (站立途中) | 中下中 |
| 斬捶前掃扇腿 | (站立途中) ↓ | 中下下 |
| 斬捶槍弓腿 | (站立途中) | 中中下上 |
| 斬擊前掃連腿 | | 中下上 |
| 斬擊前掃十字把 | | 中下中 |
| 斬擊前掃扇腿 | ↓ | 中下下 |
| 斬擊通天砲 | | 中中中 |
| 斬擊槍弓腿 | | 中中下上 |
| 斬擊崩肘 | | 中中 |
| 崩捶上段腳 | ↘ | 中上 |
| 崩捶下段腳 | ↘ | 中下 |
| 迅腳前掃連腿 | | 上下上 |
| 迅腳前掃十字把 | | 上下中 |
| 迅腳前掃扇腿 | ↓ | 上下下 |
| 虎身連攻 | →→ | 中中 |
| 天砲 | → | 中 |

## 十連 COMBO

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 指令 | | | | ☆ | | | ☆ | | ☆ | |
| 攻擊位置 | 上 | 中 | 中 | 上 | 下 | 上 | 中 | 上 | 下 | 中 |
| 指令 | | | | | | | ☆ | | ☆ | |
| 攻擊位置 | | | | | | | 中 | 下 | 中 | 投技 |
| 指令 | | | | | | | | | ☆ | |
| 攻擊位置 | | | | | | | | 中 | 下 | 上 |

# MARSHELL LAW

| | | |
|---|---|---|
| 折檻拳(※1) | (接近) | 投技 |
| DRAGON DIVE | (接近) | 投技 |
| DRAGON KNEE | (接近)→→ | 投技 |
| ONE TWO PUNCH | | 上上 |
| STEPPING MIDDLE KICK | ↘ | 中 |
| SOMERSAULT KICK(大跳) | ↓↑(or↖or↗) | 中 |
| SOMERSAULT KICK(小跳) | ↓↑(or↖or↗) | 中 |
| SPIN KICK COMBO | | 上上上 |
| 左連拳 | x5 | 上上上上上 |
| DRAGON KNUCKLE COMBO | → x3 | 上中上 |
| DRAGON KNUCKLE COMBO | | 上上 |
| SOMERSAULT DROP | ↓↑(or↖or↗) | 中 |
| DRAGON LOW | (蹲下途中) | 下 |
| 三連HIGH KICK(※2) | x3 | 上上上 |
| FAINT MIDDLE KICK | (※2途中)→ | 中 |
| SLIDING | (蹲下)↘↘ | 下 |
| DRAGON SOMER | ↑+ | 上中 |
| DRAGON SLASH | →→ | 中(⊕) |
| DRAGON FANG | ↙(↑↑取消) | 中段防禦不能 |
| FACE CRUSHER | (背後接近時) or | 投技 |
| DRAGON FALL | (※1中) | 投技 |
| SIT SPIN KICK SOMER | (蹲下中) | 下中 |
| DRAGON LOW LEFT SOMER | (蹲下途中) | 下中 |
| FRONT KICK LEFT SOMER | (站立途中) | 中中 |
| HIGH KICK RIGHT SOMER | | 上中 |
| SIT STRAIGHT LEFT SOMER | ↓ or ↓ | 下中 |
| DRAGON PRESS | ↓ | 下上上上中 |
| JUMP SIDEKICK RIGHT SOMER | ↑(or↖or↗) | 上中 |
| QUICK SOMERSAULT KICK | | 中 |
| DOUBLE SOMERSAULT KICK | | 中中 |
| DRAGON TAIL | ↙ | 下 |
| LOW KICK LEFT SOMER | (蹲下中) | 下中 |
| SIDEKICK RIGHT SOMER | (站立途中) | 上中 |

## 十連 COMBO

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 指令 | ↘ | | | ☆ | | ☆ | | | | |
| 攻擊位置 | 中 | 上 | 中 | 上 | 上 | 下 | 上 | 上 | 上 | 中 |
| 指令 | | | | ☆ | | ↓ | | ☆ | | |
| 攻擊位置 | | 下 | 中 | 上 | 中 | 下 | 中 | 上 | 下 | 中 |
| 指令 | | | | | | | | ☆ | | |
| 攻擊位置 | | | | | | | | 下 | | |

# 白頭山 BAEK DOO SAN

| | | |
|---|---|---|
| BUTTERFLY KICK | | 上上中上 |
| BUTTERFLY NEEDLE | ↓ | 上上中下 |
| SMASH KICK | | 上上下 |
| BREAK NEEDLE | | 上下 |
| BLACK WIDOW | | 上上上中中 |
| HEEL KNIFE | → | 中中 |
| ALBATROSS | (站立途中) | 中中中 |
| BAEK RUSH | ↓ or ↓ | 下中中中 |
| BAEK RUSH NEEDLE | ↓ or ↓ ↓ | 下中中下 |
| HAMMER HEEL | →→ | 中 |
| HUNTING HAWK | ↗☆ | 中()上上 |
| WING BLADE | →☆ ↓↘ | 中 |
| BREAK BLADE | | 上下中 |
| TRIPLE THREAT | → | 中上上 |
| STAR LIGHT BLADE | ↗☆ ↓ | 上下中 |
| WAVE NEEDLE | (站立途中) | 上中下 |
| HEAT DESTRUCTION | (站立途中) | 上上中中 |
| HURRICANE DESTRUCTION | (站立途中) | 上上中上上 |
| FLAMINGO | (※1)←← ☆ | 軸回轉 |
| FLAMINGO MOVE | (※1中)方向掣前or後 | 軸回轉 |
| HEEL HUNTER | (※1中)←或←← | 上 |
| HEEL CUTTER | (※1中) | 中 |
| MACH NEEDLE | (※1中)↓(or↙or↘) | 下 |
| FLAMINGO WAVE NEEDLE | (※1中) | 中中下 |
| FLAMINGO DESTRUCTION | (※1中) | 中上中中 |
| FLAMINGO HURRICANE | (※1中) | 中上中上上 |
| SNAKE KICK | ↓ or ↓ ↓ | 下下下 |
| SNAKE BLADE | ↓ or ↓ | 下下中 |
| TRICK SMASH | ↗☆ | 上上 |
| TRICK NEEDLE | ↗☆ ↓ | 上下 |
| SILVER MANTIS | | 上上上中上上 |
| FLAME HAWK | (站立途中) | 中中上上 |
| KILLING BLADE | →→ | 中 |
| BLUE SHARK THROW | (接近時) | 投技 |
| HAMMER HEAD THROW | (接近時) | 投技 |
| COBRA BITE THROW | →→ | 投技 |
| SWORD FISH THROW | (接近時)↙ | 投技 |
| STAR FISH THROW | (背後接近時) or | 投技 |
| HEEL EXPLOSION | ↙ | 防禦不能 |

## 十連 COMBO

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 指令 | → | | ☆ | | | | ☆ | | | |
| 攻擊位置 | 上 | 上 | 下 | 中 | 中 | 中 | 上 | 上 | 下 | 中 |
| 指令 | | | ☆ | | ☆ | | | ☆ | | |
| 攻擊位置 | | | 上 | 下 | 中 | 中 | 中 | 下 | 中 | 防禦不能 |

# P・JACK

| 招式 | 指令 | 攻擊位置 |
|---|---|---|
| SPRING HAMMER PUNCH | (DOWN中)↓ | 中 |
| MACHINE GUN KNUCKLE | ↗ ↘ | 下下下中 |
| STRAIGHT→ELBOW→UPPER | | 上中中 |
| HAMMER COMBO | x3 | 上上中 |
| HAMMER KNUCKLE | | 中 |
| DOUBLE UPPER | (站立途中) | 中 |
| DOUBLE HAMMER | (站立途中) or | 中中 |
| SWING L KNUCKLE | (蹲下前進時) | 中中中 |
| SWING R KNUCKLE | (蹲下前進時) | 中中中 |
| MEGATION PUNCH | ←↙↓↘ | 中 |
| POWER SCISSORS | →→(or→or→) | 中 |
| HIP PRESS(※1) | ↗ | 中 |
| WILD SWING | ↓↘ | 中中中上 |
| 在場中蹲下(※2) | ↓ | |
| BLOOD FAN | (※1或※2後) | 下下下下 |
| BLOOD FAN | (※1或※2後) | 下下下下 |
| EXPLODER | ←↙↓↘ | 中 |
| P.JACK BLAST | ↓ | 中中 |
| HEAD SLIDING | →(or→) | 中(後半下段) |
| HAMMER RUSH HIGH | ↓ → | 下下中中上 |
| HAMMER RUSH MIDDLE | ↓ ↘ | 下下中中中 |
| HAMMER RUSH LOW | ↓ ↓ | 下下中中下 |
| HAMMER RUSH HIGH | ↓↘ → | 中中上 |
| HAMMER RUSH MIDDLE | ↓↘ ↘ | 中中中 |
| HAMMER RUSH LOW | ↓↘ ↓ | 中中下 |
| HAMMER RUSH HIGH | ↓↘ → | 中上 |
| HAMMER RUSH MIDDLE | ↓↘ ↘ | 中中 |
| HAMMER RUSH LOW | ↓↘ ↓ | 中下 |
| UPPER RUSH | ↘ | 中中中中 |
| UPPER RUSH | ↘ | 中中中中 |
| PUNISHMENT DROP | (接近時) | 投技 |
| HELL PRESS | | 中(接近時投技) |
| PUNISHMENT MEGATON | (接近時) ↙↓↘ | 投技 |
| SLAPPING DOWN | (接近時)↙ | 投技 |
| REVERSE LIFT UP SLAM | (背後接近時) or | 投技 |
| DIVE BOMBER | | 防禦不能 |
| DARKNESS CUTTER | → | 防禦不能 |
| GIGATON PUNCH | ←↙↓↘→(搖桿一回轉x1-5) | 防禦不能(一回轉防禦可能) |

## 十連 COMBO

| 指令 | ↓ | | ☆ | ☆ | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻擊位置 | 下 | 下 | 下 | 中 | 中 | 上 | 中 | 中 | 中 | 中 | | |

# 王椋雷WANG JINREY

| 招式 | 指令 | 攻擊位置 |
|---|---|---|
| 崩拳 | ↓↘→ | 中 |
| 通天砲 | ↘ | 中中 |
| 通天砲 | x3 | 上中中 |
| 前掃腿 | (蹲下途中) | 下 |
| 前掃連腿 | (蹲下途中) | 下上 |
| 前掃十字把 | (蹲下途中) | 下中 |
| 前掃扇腿 | (蹲下途中) ↓ | 下下 |
| 蒼空砲 | (站立途中) | 中 |
| 烈震踏 | (向前大跳時) | 中 |
| 斬捶 | (站立途中) | 中 |
| 斬捶通天砲 | (站立途中) | 中中中 |
| 雙掌破 | →→ or →(or→) | 中 |
| 崩捶(※1) | ↘ | 中 |
| 大纏崩捶 | (※1擊中時) | |
| 衝腿 | ↘ | 中 |
| 後掃腿(※2) | (蹲下前進時) | 下 |
| 穿弓腿 | (※2中) | 上 |
| 撞刺 | ↘ | 中 |
| 右掌底打 | → | 中 |
| 迅腳前掃連腿 | ↓ | 上下上 |
| 迅腳前掃十字把 | ↓ | 上下中 |
| 迅腳前掃扇腿 | ↓ ↓ | 上下下 |
| 切進倒 | (接近時) | 投技 |
| 抱頭摔 | (接近時) | 投技 |
| 殘月 | (對手接近時)↘ ↘ | 投技 |
| 龍捲投 | ↘ | 投技 |
| 攻背(※3) | (擊中後)← | 上 |
| GERMAN SUPLEX | (※3中) | 投技 |
| 背落 | (背後接近時) or | 投技 |
| 青嵐拳 | ← | 防禦不能 |
| 絕招通天砲 | ←← | 防禦不能 |
| 返技 | (對手攻擊時)← or ← | 返投技 |

## 十連 COMBO

| 指令 | | | | ☆ | | | | ☆ | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻擊位置 | 上 | 中 | 中 | 上 | 下 | 上 | 中 | 上 | 下 | 中 | | |

# ANNA WILLIAMS

| 技名 | 指令 | 攻擊位置 |
|---|---|---|
| ONE TWO PUNCH | | 上上 |
| 雙掌破 | →→ (貯一會) → | 中 |
| DOUBLE SMASH | | 上上 |
| TRIPLE SMASH | (↘) | 上(中)上上 |
| PK COMBO | | 上上 |
| PDK COMBO | ↓ | 上下 |
| 逆PDK COMBO | | 上下 |
| FLASH COMBO | ↘ | 中上上 |
| RAPID KICK COMBO | ↘ | 中上上上 |
| UPPER STRAIGHT | ↘ | 中上 |
| HUNTING KICK COMBO | ↗ | 上下上 |
| RAVE KICK | (開始or蹲下途中) ☆ | 下中 |
| BONE CUTTER | →→ | 中 |
| CROSS CUT SAW | ← x3 | 上上中 |
| SOMERSAULT KICK (大跳) | ↓↑ (or↖or↗) | 中 |
| SOMERSAULT KICK (小跳) | ↓↑ (or↖or↗) | 中 |
| COLD BLADE | (蹲下向前時) | 下 |
| RIGHT HAND STUFF | (蹲下) → | 中 |
| CAT THRUST | (蹲下) → | 中 |
| FROZEN KICK | ↓ (or↓) | 下中 |
| LEFT SPIN LOW KICK&RIGHT UPPER | ↓ (or↓) | 下中 |
| RIGHT LOW KICK&BACK SPIN CHOP | ↓ (or↓) | 下上 |
| LEFT HIGH&RIGHT KICK | | 上上 |
| RAPID COMBO | ↘ | 中上上上上 |
| SPARK COMBO | (↘) | 上(中)上上下 |
| CLEEK ATTACK&RIGHT HIGH KICK | ↘ | 中上上 |
| CLEEK ATTACK&LEFT HIGH KICK | ↘ | 中上上 |
| CLEEK ATTACK&LEFT LOW KICK | ↘ ↓ | 中上下 |
| CLEEK ATTACK COMBO | ↘ | 中上上下 |
| RIGHT HIGH KICK&LEFT SPIN LOW KICK | | 上下 |
| LEFT MIDDLE KICK&RIGHT HIGH KICK | ↘ | 中上 |
| KNEEL KICK | →→ | 中(⊕) |
| 居反 | (接近) | 投技 |
| 四方拋擲 | (接近) | 投技 |
| 緊抱肘撞 | (接近) ↘↘ | 投技 |
| 斷頭投擲 | (接近) → | 投技 |
| 掌握(※1) | (接近) ↓↘→ | 投技 |
| 斷頭十字固 | (※1中) | 投技 |
| 腕挫立十字固(※2) | (※1中) | 投技 |
| 腕挫　十字固 | (※2中) | 投技 |
| 立逆協固(※3) | (※1中) | 投技 |
| 裡門鷹羽締 | (※3中) | 投技 |
| 捨逆協固 | (※3中) | 投技 |
| 閂投 | (※3中) | 投技 |
| 飛前方回轉逆三角締 | (背後接近時) or | 投技 |
| HUNTING SWAN | ↙ (↑↑取消) | 防禦不能 |
| BLOODY SCISSORS | ↓ | 防禦不能 |
| 返技 | (對手攻擊時) ← or ← | 返投技 |

## 十連 COMBO

| 指令 | | | | | ☆ | ☆ | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻擊位置 | 上 | 上 | 上 | 上 | 上 | 下 | 上 | 上 | 上 | 上 |

# 李超狼 LEE CHAOLAN

| 技名 | 指令 | 攻擊位置 |
|---|---|---|
| ONE TWO PUNCH | | 上上 |
| STEPPING MIDDLE KICK | ↘ | 中 |
| SOMERSAULT KICK (大跳) | ↓↑ (or↖or↗) | 中 |
| SOMERSAULT KICK (小跳) | ↓↑ (or↖or↗) | 中 |
| SOMERSAULT DROP | ↓↑ (or↖or↗) | 中 |
| LEFT JAB RUSH | x5 | 上上上上上 |
| LEE KNUCKLE COMBO | | 上上 |
| LEE KNUCKLE COMBO | → x3 | 上中上 |
| SPIN KICK COMBO | | 上上上 |
| SILVER LOW | (蹲下途中) | 下 |
| 三連HIGH KICK (※1) | x3 | 上上上 |
| FAINT MIDDLE KICK | (※1中) → | 中 |
| SLIDING | (蹲下) ↘↘ | 下 |
| LEE SOMER | ↑ | 上中 |
| LEE SLIDING | →→☆ | 下 |
| RAZOR'S EDGE KICK COMBO | ↓ x4 | 下下下中 |
| LEE KICK COMBO | ↓ ☆ | 下上 |
| SHREDDER KICK COMBO (上段) | →→☆ | 中中上 |
| SHREDDER KICK COMBO (中段) | →→☆ →or↘ | 中中中 |
| SHREDDER KICK COMBO (上段) | →→☆ ↓or↙ | 中中下 |
| INFINITY KICK COMBO (※1) | (站立途中) , , ↓ , 連按 | 中中上中… |
| INFINITY KICK COMBO (下段) | (※1中) ↓ 連按 | …下中上… |
| INFINITY KICK COMBO (踵落) | (※1中) ↑ 連按 | …中中上… |
| 左踵落 | →→ | 中 |
| FLICK FLACK | ←←☆ | |
| BLAZING KICK | ↓↙ | 中 |
| 折檻拳 | (接近時) | 投技 |
| NECK FRACTURE | (接近時) | 投技 |
| KNEE DRIVE | (接近時) →→ | 投技 |
| FACE CRUSHER | (背後接近時) or | 投技 |
| SILVER FANG | ↙ (↑↑取消) | 防禦不能 |
| SILVER CYCLONE | ↓ | 防禦不能 |

## 十連 COMBO

| 指令 | ↘ | | ☆ | | | ☆ | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻擊位置 | 中 | 上 | 中 | 上 | 上 | 下 | 上 | 上 | 上 | 中 |

## 熊 KUMA

| 技名 | 指令 | 攻擊位置 |
|---|---|---|
| 在場中蹲下(※1) | ↓ | |
| HIP PRESS(※2) | ↗ | 中 |
| BLOOD CLAW | (※1or※2後) | 下下下下 |
| BLOOD CLAW | (※1or※2後) | 下下下下 |
| BEAR HEAVEN CANNON | → x3 | 上中中 |
| SPRING HAMMER PUNCH | (DOWN中)↓ | 下 |
| STRAIGHT→ELBOW→UPPER | | 上中中 |
| BEAR PUNCH COMBO | x3 | 上上中 |
| BEAR KNUCKLE | | 中 |
| DOUBLE UPPER | (站立途中) | 中 |
| DOUBLE HAMMER | (站立途中) or | 中中 |
| BEAR SWING | (蹲下前進時) | 中中中 |
| BEAR SWING | (蹲下前進時) | 中中中 |
| UPPER RUSH | ↘ | 中中中中 |
| UPPER RUSH | ↘ | 中中中中 |
| MEGATON CLAW | ←↙↓↘ | 中 |
| BEAR SCISSORS | →→(or→) | 中 |
| WILD SWING | ↓↘ | 中中中上 |
| BEAR RUSH(上段) | ↓ → | 下下中中上 |
| BEAR RUSH(中段) | ↓ ↘ | 下下中中中 |
| BEAR RUSH(下段) | ↓ ↓ | 下下中中下 |
| BEAR RUSH(上段) | ↓↘ → | 中中上 |
| BEAR RUSH(中段) | ↓↘ ↘ | 中中中 |
| BEAR RUSH(下段) | ↓↘ ↓ | 中中下 |
| BEAR RUSH(上段) | ↓↘ → | 中上 |
| BEAR RUSH(中段) | ↓↘ ↘ | 中中 |
| BEAR RUSH(下段) | ↓↘ ↓ | 中下 |
| SALMON HUNTING | ←→ | 下 |
| ROLLING BEAR | ← →↘↓↙←↖↑↗ | 中 |
| BEAR BACK | (接近) | 投技 |
| BEAR BITE | (接近)→ | 投技 |
| BEAR頭鎚 | (接近) ← | 投技 |
| BEAR SHOOT | (背後接近時) or | 投技 |
| HELL PRESS | (接近) | 中 |
| TERRIBLE CLAW | ← | 防禦不能 |

### 十連 COMBO

| 指令 | ↓ | | ☆ | ☆ | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻擊位置 | 下 | 下 | 下 | 中 | 中 | 上 | 中 | 中 | 中 | 中 |

## ARMOR KING

| 技名 | 指令 | 攻擊位置 |
|---|---|---|
| ONE TWO PUNCH | | 上上 |
| ONE TWO UPPER | | 上上中 |
| 延髓斬 | →→ or | 上(⊕) |
| SATELLITE DROP KICK | →→→ | 中(⊕) |
| JAIL KICK | →→ | 中 |
| KNUCKLE BOMB | ↗(or→or→) | 中 |
| 蟻KICK | ↓↘ ↓ | 下下下 |
| 蟻KICK(counter) | ↓↘ x5 | 下下下下下 |
| ELBOW DROP | (大跳時) | 中 |
| SMASH UPPER | →→ | 中 |
| GROUND SMASH | →→☆ | 下 |
| DYNAMITE UPPER | ↓↘ | 中 |
| FLYING CORSS CHOP | →→ | 開始時上、後半下(⊕) |
| DOUBLE KNEE DROP | (垂直跳或大跳時) | 中 |
| RIGHT STRAIGHT→LEFT UPPER | | 上中 |
| LEFT STRAIGHT→RIGHT UPPER | (蹲下途中) | 下中 |
| BLACK SMASH | →☆↓↘ | 中 |
| DARK SMASH | →☆↓↘ | 中 |
| JUMPING蟻KICK | ↑(or↗)☆ | 下下下 |
| JUMPING KNUCKLE BOMB | ↑(or↗)☆ | 中 |
| ARROW STRAIGHT | ← | 上 |
| BLACK SHOULDER ATTACK | → | 中 |
| BRAIN BUSTER | (接近時) | 投技 |
| COCONUT CLASH | (接近時) | 投技 |
| DDT | (接近時)↙↙ | 投技 |
| TOMESTONE PILE DRIVER | (接近時)↙→ | 投技 |
| JAGUAR DRIVER | (接近時)↓↘→ | 投技 |
| GIANT SWING | (接近時)→←↙↓↘→ | 投技 |
| STEINER SCREW DRIVER | (接近時)↓↓↓+ | 投技 |
| FRANKEN STEINER(投技範圍外) | ↘ | 中 |
| FRANKEN STEINER(投技範圍內) | ↘ | 投技 |
| REVERSE DDT | (背後接近時) or | 投技 |
| SUPER KNUCKLE BOMB | ↗ ↓ | 防禦不能 |
| JUMPING SUPER KNUCKLE BOMB | ↑(or↗)☆ ↓ | 防禦不能 |
| JUMPING MOONSAULT DROP | ↑(or↗)☆ | 防禦不能 |

### 十連 COMBO

| 指令 | | | | | ☆ | | | ☆ | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻擊位置 | 上 | 上 | 中 | 中 | 上 | 下 | 下 | 下 | 中 | 中 |

# BRUCE IRVIN

| Move | Command | Hit level |
|---|---|---|
| LEG BAZOOKA | →→ | 上 |
| SOCK CRAB | → | 上 |
| TRIPLE T SOCK | → | 上上中 |
| ONE TWO HIGH KICK | → | 上上上 |
| ONE TWO MIDDLE KICK | | 上上中 |
| ONE TWO LOW KICK | ↓ | 上上下 |
| TRIPLE KNEE COMBO | ← | 中中中 |
| DOUBLE KNEE& LOW KICK | ← ↓ | 中中下 |
| STOPPING | ← | 上 |
| STOPPING FAINT KNEE | ← | 上中 |
| STOPPING FAINT STRAIGHT | ← | 上上 |
| BACK轉(※1) | ←←☆ | |
| FAINT LEG BAZOOKA | (※1中) | 上 |
| SLICER | →→ | 中 |
| SLEDGE HAMMER | | 中 |
| GATRICK COMBINATION | | 中中中下 |
| SOUTHERN CROSS COMBINATION | | 上上中 |
| NORTHERN LIGHT COMBINATION | | 上上中 |
| RISING COMBINATION | | 上上中中 |
| CYCLONE EDGE(※2) | ↘ | 下 |
| TORNADO UPPER | (※2中) | 中 |
| QUICK SOBAT | | 中上 |
| SNIPER SOBAT COMBO | → | 上中上 |
| DOUBLE FACE BREAKER | ↘ | 中中 |
| STEEPER SLASH | →→→ | 中 |
| SIDE LOW&SIDE HIGH KICK | ↓ | 下上 |
| STEPPING MIDDLE KICK | ↘ | 中 |
| T CAW CON | (接近時) | 投技 |
| T CAW SOLON | (接近時) | 投技 |
| BACK FLING | (背後接近時) or | 投技 |
| 正面右膝踢(※3) | (接近時)→↓↘ | 投技 |
| 左横膝踢(※4) | (※3中) | 投技 |
| 左横膝踢(※4) | (※3中) | 投技 |
| 回右膝踢(※5) | (※4中) | 投技 |
| 真空飛膝踢 | (※5中) | 投技 |
| 首投 | (※3中) | 投技 |
| SIDE WINDER | ← | 防禦不能 |

# 巖龍 GANRYU

| Move | Command | Hit level |
|---|---|---|
| 閻魔刺拍 | → | 全上段 |
| 閻魔刺拍 | | 全上段 |
| 右UPPER→閻魔刺拍 | ↘ x3之後 | 中上上上之後全上段 |
| SPRING UPPER PUNCH | (DOWN中)↓ | 中 |
| 四股QUAKE | ↓ | DOWN攻擊 |
| 巖龍COMBO | x3 | 上上中 |
| 雙手振舞 | | 中 |
| 雙手UPPER | (站立中途) | 中 |
| 雙手HAMMER | (站立中途) or | 中中 |
| 叉喉COMBO | (蹲下前進時) | 中中中 |
| 叉喉COMBO | (蹲下前進時) | 中中中 |
| MEGATON刺拍 | ←↙↓↘ | 中 |
| 斷鯖剪SCISSORS | →→(or→) | 中 |
| HIP PRESS | ↗ | 中 |
| 刺出 | ↓↘ | 中中中上 |
| 歌舞伎掌摑 | ↓ …(無限) | 下下下…(無限) |
| 雷張手 | ↘ | 下 |
| 相撲RUSH(上段) | ↓ → | 下下中中上 |
| 相撲RUSH(中段) | ↓ ↘ | 下下中中中 |
| 相撲RUSH(下段) | ↓ ↓ | 下下中中下 |
| PUNCH ELBOW | → | 上中 |
| 台返 | (蹲下狀態) | 下 |
| 膊頭撞擊 | ←↙↓↘ | 中 |
| 抱摔 | (接近) | 投技 |
| 地藏抱 | (接近) | 投技 |
| 居反 | (接近) → | 投技 |
| 顎碎 | (接近)→→ | 投技 |
| 逆落 | (背後接近時) or | 投技 |
| 極惡釜師 | ← | 防禦不能 |

# 州光 KUNIMITSU

| Move | Command | Hit level |
|---|---|---|
| 忍法陽炎(※1) | →→ | 中 |
| 忍法草薙 | (※1中) | 上 |
| 忍法卍葛 | ← x6 | 上上上上上上 |
| 忍法卍茇(※2) | ↙ x5 | 下下下下下 |
| 倒木踢 | (※2中)→ | 中 |
| 三散華 | x3 | 上上上 |
| 忍法卍車 | ↗ | 中 |
| 吹雪 | →→ | 中 |
| 稻妻 | | 上中 |
| 開道踢 | (蹲下前進時) | 下 |
| PK COMBO | | 上上 |
| PDK COMBO | ↓ | 上下 |
| 水滴 | (接近時) | 投技 |
| 雙破 | (接近時) | 投技 |
| 掃腰 | (接近時)↙ | 投技 |
| 背落 | (背後接近時) or | 投技 |
| 宮內刺 | ↓ | 防禦不能 |
| 宮內斬 | ← | 防禦不能 |
| 宮內驅 | →☆ | 防禦不能 |

## 十連 COMBO

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 指令 | | | | ☆ | ☆ | ☆ | | | | |
| 攻擊位置 | 上 | 中 | 中 | 上 | 上 | 下 | 中 | | | |
| 指令 | | | | | | | | | | |
| 攻擊位置 | | | | | | | | 上 | 中 | 防禦不能 |

## 三島一八 KAZUYA MISHIMA

| 技 | 指令 | 攻擊位置 |
|---|---|---|
| 體落 | (接近) | 投技 |
| 回旋踢 | (接近) | 投技 |
| 超頭鎚 | (接近)→→ | 投技 |
| 背落 | (背後接近時) or | 投技 |
| ULTIMATE TACKLE(※1) | ↓(or↙) | 投技 |
| 闇雲 | (※1中) | 投技 |
| ONE TWO PUNCH | | 上上 |
| 螺旋襲刃腳 | ↗ | 中下 |
| 風神拳 | →☆↓↘ | 中 |
| 空斬腳 | →→→ | 中(⊕) |
| 右踵落 | → | 中 |
| 踵落 | (站立途中) | 中中 |
| 閃光烈拳 | | 上上中 |
| 破碎腳 | | 中 |
| 雷神拳 | →☆↓↘ | 中 |
| 鬼哭連拳 | | 上上上 |
| DOUBLE UPPER | ↘ | 中中 |
| 奈落掃腳 | →☆↓↘ | 下下 |
| 左踵落 | →→ | 中 |
| 鬼神滅裂 | ← | 防禦不能 |
| 真・鬼神滅裂 | ← | 防禦不能 |
| 霧足 | →☆ | |
| 霧足風神拳 | →☆↘ | 中 |
| 霧足雷神拳 | →☆↘ | 中 |
| 霧足奈落掃腳 | →☆↘ | 下下 |
| 雷神拳下段腳 | →☆↓↘ | 中下 |
| 雷神拳中段腳 | →☆↓↘ | 中中 |
| 螺旋幻魔腳 | ↗ x4 | 中下下中 |
| 踵斬 | ↘ | 中中 |
| 魔神拳 | (站立途中) | 中 |

### 十連 COMBO

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 指令 | → | | | | ☆ | | ☆ | | | | |
| 攻擊位置 | 上 | 上 | 上 | 上 | 中 | 中 | 下 | 上 | 中 | 中 | |
| 指令 | | | | | | | | | ☆ | | |
| 攻擊位置 | | | | | | | | 下 | 中 | 防禦不能 | |
| 指令 | | | ☆ | | ☆ | | ☆ | ☆ | | | |
| 攻擊位置 | | | 中 | 中 | 下 | 中 | 下 | 中 | 防禦不能 | | |

## ROGER & ALEX

| 技 | 指令 | 攻擊位置 |
|---|---|---|
| JUMPING POWER BOMB | (接近時) | 投技 |
| ANIMAL頭鎚 | (接近時) | 投技 |
| DDT | (接近時)↗↙ | 投技 |
| TOMESTONE PILE DRIVER | (接近時)↗→ | 投技 |
| JAGUAR DRIVER | (接近時)↓↘→ | 投技 |
| GIANT SWING | (接近時)→←↙↓↘→ | 投技 |
| 背落 | (背後時) or | 投技 |
| ONE TWO PUNCH | | 上上 |
| ONE TWO UPPER | | 上上中 |
| DROP KICK | | 中(⊕) |
| SATELLITE DROP KICK | →→ | 上(⊕) |
| JAIL KICK | →→ | 中 |
| KNUCKLE BOMB | ↗(or→or→) | 中 |
| 蟻KICK | ↓↘ or ↓ | 下下下 |
| 蟻KICK(counter) | ↓↘ x5 | 下下下下下 |
| ELBOW DROP | (大跳時) | 中 |
| SMASH UPPER | →→ | 中 |
| GROUND SMASH | →→☆ | 下 |
| DYNAMITE UPPER | ↓↘ | 中 |
| FLYING CORSS CHOP | →→ | 開始時上、後半下(⊕) |
| DOUBLE KNEE DROP | (前大跳時) | 中 |
| FRANKEN STEINER(投技範圍外) | ↘ | 中 |
| FRANKEN STEINER(投技範圍內) | ↘ | 中 |
| FRANKEN STEINER(投技範圍內、對方沒有防禦) | ↘ | 投技 |
| RIGHT STRAIGHT→LEFT UPPER | | 上中 |
| LEFT STRAIGHT→RIGHT UPPER | (蹲下途中) | 下中 |
| ANIMAL RUSH&轉轉PUNCH | →→ | 上上上上中 |
| ANIMAL GIGATON PUNCH | ← | 防禦不能 |
| 轉轉PUNCH | →☆ | 上 |
| ANIMAL KICK RUSH(※1) | ↙ | 中中中中中 |
| ANIMAL後方回轉 | (※1中)← | |
| ROLLING ANIMAL | ↙ | 中 |
| ANIMAL DROP KICK | ← | 上 |
| ANIMAL UPPERCUT | →☆↓↘ | 中 |
| TAIL CUTTER | ↙ | 下 |
| DROP KICK&ANIMAL KICK RUSH | ← | 上中中中中 |
| ROLLING ANIMAL&ANIMAL KICK RUSH | ↙ | 中中中中中 |

## 魔鬼一八 DEVIL KAZUYA & 天使 ANGEL

| 技 | 指令 | 攻擊位置 |
|---|---|---|
| 體落 | (接近) | 投技 |
| 回旋踢 | (接近) | 投技 |
| 超頭鎚 | (接近)→→ | 投技 |
| 背落 | (背後接近時) or | 投技 |
| ONE TWO PUNCH | | 上上 |
| 螺旋襲刃腳 | ↗ | 中下 |
| 風神拳 | →☆↓↘ | 中 |
| 空斬腳 | →→→ | 中(⊕) |
| 右踵落 | → | 中 |
| 踵落 | (站立途中) | 中中 |
| 閃光烈拳 | | 上上中 |
| 破碎腳 | | 中 |
| 雷神拳 | →☆↓↘ | 中 |
| 鬼哭連拳 | | 上上上 |
| DOUBLE UPPER | ↘ | 中中 |
| 奈落掃腳 | →☆↓↘ | 下下 |
| 左踵落 | →→ | 中 |
| INFERNO | | 上段防禦不能 |
| DEVIL BLASTER | | 防禦不能 |

### 十連 COMBO

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 指令 | → | | | | ☆ | | ☆ | | | | |
| 攻擊位置 | 上 | 上 | 上 | 上 | 中 | 中 | 下 | 上 | 中 | 中 | |



© SNK 1995

機種：SS／PS
製造商：SNK
容量：CD-ROM＋卡匣（SS版）
CD-ROM（PS版）
售價：7800日圓（SS版）
5800日圓（PS版）

秘技請參照第30及第89頁

超必殺技（於MAXIMUM或「見紅」時才能使出）
招名後面的「PS版L1」是PS版KEY CONFIG設定在SPECIAL時的指令

## 主角隊

### 草薙京 KYO KUSANAGI

**特殊技**

一剎背負投　敵近←／→＋重拳
外式・轟斧陽　→＋重腳
八拾八式　↘＋重腳
外式・奈落落　跳躍中↙／↓／↘＋重拳

**必殺技**

百八式・驅闇炎　↓↘→＋拳（PS版L1）
百式・焚鬼炎　→↓↘＋拳（PS版R1）
百壹式・朧車　←↓↙＋腳（PS版L2）
貳百拾貳式・琴月陽　→↘↓↙←＋腳
七拾五式改　↓↘→＋腳、腳（PS版R2）

**超必殺技**

裏百八式・大蛇薙　↓↙←↙↓↘→＋重拳

### 二階堂紅丸 BENIMARU NIKAIDO

**特殊技**

FRONT SUPLEX　敵近←／→＋重拳／重腳
SPINNING KNEE DROP　跳躍中近敵時↑以外＋重拳／重腳
FLYING DRILL　跳躍中↙／↓／↘＋重腳

**必殺技**

雷韌拳　→↓↘＋拳（PS版L1）
真空片手駒　→↘↓↙←＋腳（PS版L2）
居合蹴　↓↘→＋腳（PS版R2）
反動三段蹴　居合蹴中↓↑＋腳
超稻妻腳　↓↑＋腳（PS版R1）

**超必殺技**

雷光拳　↓↘→↓↘＋重拳

### 大門五郎 GORO DAIMON

**特殊技**

十字絞　敵近←／→＋重拳
橫車　敵近←／→＋重拳
移位掃腳　敵近←／→＋重腳

**必殺技**

地雷震　→↓↘＋拳（PS版L1）
超受身　↓↙←＋腳（PS版R1）
超大外割　敵近←↙↓↘＋重腳（PS版R2）
天地返　敵近→↘↓↙←→＋重拳（PS版L2）
吸雲投　←↙↓↘→＋輕拳
切樹返　←↙↓↘→＋重拳

**超必殺技**

地獄極樂投　敵近→↘↓↙←→↘↓↙←＋重拳

## 怒隊

### 哈迪倫 HEIDERN

**特殊技**

LEAD BELCHER　敵近←／→＋重拳／重腳
HEIDERN INFERNO　跳躍中近敵時↑以外＋重拳／重腳

**必殺技**

MOON SLASHER　↓（貯）↑＋拳（PS版R1）
CROSS CUTTER　←（貯）→＋拳（PS版L1）
NECK ROLLING　↓（貯）↑＋腳（PS版R2）
STORM BRINGER　敵近→↘↓↙←＋重拳（PS版L2）

**超必殺技**

FINAL BRINGER　←（貯）↓↑＋同時按輕腳重拳

### 拉魯夫 RALPH

**特殊技**

高角度喉輪落　敵近←／→＋重拳／重腳

**必殺技**

VULCAN PUNCH　連按拳（PS版L1）
GATLING ATTACK　←（貯）→＋拳（PS版R1）
SUPER ARGENTINE BACK BREAKER　敵近←↙↓↘→＋重腳（PS版L2）
急降下爆彈拳　↓（貯）↑＋拳（PS版R2）

**超必殺技**

VERY VERY VULCAN PUNCH　↙（貯）←→＋重拳

### 古拉古 CLARK

**特殊技**

DEATH MOUNTAIN BUSTER　敵近←／→＋重拳／重腳

**必殺技**

VULCAN PUNCH　連按拳（PS版L1）
GATLING ATTACK　←（貯）→＋拳（PS版R1）
SUPER ARGENTINE BACK BREAKER　敵近←↙↓↘→＋重腳（PS版L2）
SUPER ARABIAN BURGLARY BACK BREAKER　←↙↓↘→＋重拳（PS版R2）

**超必殺技**

ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER　敵近→↘↓↙←→↘↓↙←＋重拳

## 女性格鬥家隊

### 坂崎百合 YURI SAKAZAKI

**特殊技**

無聲投　敵近←／→＋重拳／重腳
燕落　跳躍中近敵時↑以外＋重拳／重腳
燕翼　→＋重腳

**必殺技**

虎煌拳　↓↘→＋拳（PS版L1）
碎破　↓↙←＋拳
雷煌拳　↓↘→＋腳（PS版R2）
百烈掌打指令投　敵近→↘↓↙←＋輕拳（PS版L2）
百烈掌打移動投　→↘↓↙←＋重拳
霸王翔吼拳　→←↙↓↘→＋拳
百合超勾拳　→↓↘＋拳（PS版R1）

**超必殺技**

飛燕鳳凰腳　→←→↘↓↙←＋同時按輕腳重拳

### 不知火舞 MAI SHIRANUI

**特殊技**

風車崩　敵近←／→＋重拳／重腳
夢櫻　跳躍中近敵時↑以外＋重拳／重腳
大輪風車落　跳躍中↙／↓／↘＋重拳

**必殺技**

花蝶扇　↓↘→＋拳（PS版L1）
龍炎舞　↓↙←＋拳（PS版R1）
必殺忍蜂　←↙↓↘→＋腳
飛鼠之舞（地上）　↓（貯）↑＋按著拳
飛鼠之舞（空中）　空中↓↙←＋拳（PS版L2）
飛翔龍炎陣　→↓↘＋腳（PS版R2）

**超必殺技**

超必殺忍蜂　→↙→＋同時按輕腳重拳

### 京 KING

**特殊技**

FORK BUSTER　敵近←／→＋重拳／重腳
SLIDING KICK　↘＋重腳

**必殺技**

VENOM STRIKE　↓↘→＋腳（PS版L1）
TORNADO KICK　→↘↓↙←＋腳（PS版R2）
TRAP SHOT　→↓↘＋腳（PS版R1）
DOUBLE STRIKE　→←→↘↓＋腳（PS版L2）
SURPRISE ROSE　↓↙←↘＋腳

**超必殺技**

ILLUSION DANCE　←→↘↓↙←＋同時按輕腳重腳

## 坂崎獠
## RYO SAKAZAKI
### 特殊技
巴投　敵近←／→＋重拳／重腳
冰柱割　→＋重拳
### 必殺技
虎煌拳　↓↘→＋拳（PS版L1）
空中虎煌拳　空中↓↘→＋拳（PS版L1）
飛燕疾風腳　↙（貯）→＋腳（PS版R2）
虎砲　→↓↘＋拳（PS版R1）
霸王翔吼拳　→←↙↓↘→＋拳
暫烈拳　→↘↓↙←＋拳
極限流連舞拳　敵近←↙↓↘→＋重拳（PS版L2）
### 超必殺技
龍虎亂舞　↓↘→↘↓↙←＋重拳

## 羅拔・嘉西亞
## ROBERT GARCIA
### 特殊技
斬首投　敵近←／→＋重拳／重腳
### 必殺技
龍擊拳　↓↘→＋拳（PS版L1）
飛燕疾風腳　↙（貯）→＋腳（PS版R2）
飛燕龍神腳　空中↓↙←＋腳
龍牙　→↓↘＋拳（PS版R1）
霸王翔吼拳　→←↙↓↘→＋拳
幻影腳　→↘↓↙←＋腳
極限流連舞腳　敵近←↙↓↘→＋重腳（PS版L2）
### 超必殺技
龍虎亂舞　↓↘→↘↓↙←＋重拳

## 坂崎琢磨
## 龍虎之拳隊
## TAKUMA SAKAZAKI
### 特殊技
一本背負投　敵近←／→＋重拳／重腳
### 必殺技
虎煌拳　↓↘→＋拳（PS版L1）
飛燕疾風腳　↙（貯）→＋腳（PS版R2）
翔亂腳指令投　敵近→↘↓↙←＋輕腳（PS版L2）
翔亂腳移動投　→↘↓↙←＋重腳
暫烈拳　→↘↓↙←＋拳
霸王至高拳　→←↙↓↘→＋拳（PS版R1）
### 超必殺技
龍虎亂舞　↓↘→←→＋同時按輕拳重拳

## 麻宮雅典娜
## ATHENA ASAMIYA
### 特殊技
PSYCHIC THROW　敵近←／→＋重拳／重腳
PSYCHIC SHOOT　跳躍中近敵時↑以外＋重拳／重腳
PHOENIX BOMB　跳躍中↙／↓／↘＋重腳
### 必殺技
PSYCHO BALL ATTACK　↓↙←＋拳（PS版L1）
PSYCHO REFLECTOR　←↙↓↘→＋腳（PS版R2）
PHOENIX ARROW　空中↓↙←＋拳（PS版L2）
PSYCHO SWORD　→↓↘＋拳（可空中使用）（PS版R1）
### 超必殺技
SHINING CRYSTAL BIT　←→↘↓↙←↘＋同時按輕腳重拳
CRYSTAL SHOOT　SHINING CRYSTAL BIT中↓↙←＋拳

## 椎拳崇
## SIE KENSOU
### 特殊技
發勁　敵近←／→＋重拳
巴投　敵近←／→＋重腳
虎撲手　→＋重拳
後旋腿　→＋重腳
### 必殺技
超球彈　↓↙←＋拳（PS版L1）
龍顎碎　←↓↙＋腳（PS版R1）
龍連牙　←↙↓↘→＋拳（PS版R2）
龍爪擊　空中↓↙←＋拳（PS版L2）
### 超必殺技
神龍天舞腳　↓↘→←→＋重腳

## 鎮元齋
## 超能力隊
## CHIN GENTSAI
### 特殊技
強飲酒　敵近←／→＋重拳
逆腳投　敵近←／→＋重腳
### 必殺技
瓢簞擊　↓↙←＋拳（PS版L1）
回轉的空突拳　←↙↓↘→＋腳（PS版L2）
柳燐蓬萊　→↓↘＋拳（PS版R1弱R2強）
### 超必殺技
轟爛炎炮　↓↘→↓↘＋重拳

## 草　柴舟
## SAISYU KUSANAGI
### 特殊技
一剎背負投　敵近←／→＋重拳／重腳
外式・轟鎚　→＋重拳
### 必殺技
百八式・驅闇炎　↓↘→＋拳（PS版L1）
百式・焚鬼炎　→↓↘＋拳（PS版R1）
四百貳拾七式・神懸　→↘↓↙←＋拳（PS版R2）
### 超必殺技
裏百八式・大蛇薙　↓↙←↙↓↘→＋重拳



## 奧米加胡高
## OMEGA RUGAL
### 特殊技
SCORPION DEATH LOCK　敵近←／→＋重拳／重腳
### 必殺技
烈風拳　↓↘→＋拳（PS版L1）
DARK BARRIER　↓↘→＋腳（PS版R2）
GENOCIDE CUTTER　↓↙←↘＋腳（PS版L2）
KAISER WAVE　→←↙↓↘→＋拳（PS版R1）
GOD PRESS　→↘↓↙←＋拳
### 超必殺技
GIGANTIC PRESSURE　→↘↓↙←→↘↓↙←＋同時按輕腳重拳

## 餓狼傳說隊

### 泰利・波格
### TERRY BOGARD

**特殊技**

| | |
|---|---|
| BUSTER THROW | 敵近←／→＋重拳／重腳 |
| BACK KNUCKLE | →＋重拳 |

**必殺技**

| | |
|---|---|
| BURN KNUCKLE | ↓↙←＋拳（PS版L2） |
| POWER WAVE | ↓↘→＋拳（PS版L1） |
| RISING TACKLE | ↓（貯）↑＋拳 |
| CRACK SHOOT | ↓↙←↖＋腳（PS版R2） |
| POWER DUNK | →↓↘＋腳（PS版R1） |

**超必殺技**

| | |
|---|---|
| POWER GEYSER | ↓↘→↙→＋同時按輕腳重拳 |

### 安迪・波格
### ANDY BOGARD

**特殊技**

| | |
|---|---|
| 抱身投 | 敵近←／→＋重拳／重腳 |

**必殺技**

| | |
|---|---|
| 昇龍彈 | →↓↘＋拳（PS版R1） |
| 斬影拳 | ↙（貯）→＋拳（PS版R2） |
| 飛翔拳 | ↓↙←＋拳（PS版L1） |
| 空破彈 | ↙↗＋腳 |
| 擊壁背水掌 | ↓↙←＋腳×3（PS版L2） |

**超必殺技**

| | |
|---|---|
| 超裂破彈 | ↓（貯）↘→＋同時按輕腳重腳 |

### 東丈
### JOE HIGASHI

**特殊技**

| | |
|---|---|
| 腳投 | 敵近←／→＋重拳 |
| 膝撞地獄 | 敵近←／→＋重腳 |
| 滑劑腳 | ↘＋重腳 |

**必殺技**

| | |
|---|---|
| HURRICANE UPPER | ←↙↓↘→＋拳（PS版L1） |
| SLASH KICK | ↙↗＋腳（PS版R2） |
| TIGER KICK | ↓↘→↗＋腳（PS版R1） |
| 爆烈拳 | 連按拳 |
| 爆烈拳FINISH | 在爆烈拳途中↓↘→＋拳 |
| 黃金之踵落 | ↓↙←＋腳（PS版L2） |

**超必殺技**

| | |
|---|---|
| SCREW UPPER | →←↙↓↘＋同時按輕腳重拳 |

## 金隊

### 金家藩
### KIM KAPHWAN

**特殊技**

| | |
|---|---|
| 殺腳投 | 敵近←／→＋重拳／重腳 |

**必殺技**

| | |
|---|---|
| 半月斬 | ↓↙←＋腳（PS版L1） |
| 飛燕斬 | ↓（貯）↑＋腳（PS版R1） |
| 飛翔腳 | 空中↓↘→＋腳（PS版R2） |
| 流星落 | ←（貯）→＋腳（PS版L2） |

**超必殺技**

| | |
|---|---|
| 鳳凰腳 | ↓↙←↙→＋同時按輕腳重腳（可空中使用） |

### 陳國漢
### CHANG KOEHAN

**特殊技**

| | |
|---|---|
| 破壞投 | 敵近←／→＋重拳 |
| 鎖絞 | 敵近←／→＋重腳 |

**必殺技**

| | |
|---|---|
| 鐵球大回轉 | 連按拳（PS版R2） |
| 鐵球粉碎擊 | ←（貯）→＋拳（PS版L1） |
| 鐵球飛燕斬 | ↓（貯）↑＋腳（PS版R1） |

**超必殺技**

| | |
|---|---|
| 鐵球大暴走 | ↓↘→↘↓↙←＋重拳 |

### 蔡寶奇
### CHOI BOUNGE

**特殊技**

| | |
|---|---|
| 頭乘刺 | 敵近←／→＋重拳 |
| 二段斬 | →＋重拳 |
| 通魔蹴 | →＋重腳 |

**必殺技**

| | |
|---|---|
| 飛翔空裂斬 | ↓（貯）↑＋按著腳 |
| 龍卷疾風斬 | ↓（貯）↑＋拳（PS版R1） |
| 回轉飛猿斬 | ←（貯）→＋拳（移動中按拳可改變攻擊）（PS版L1） |
| 飛翔腳 | 空中↓↘→＋腳（PS版R2） |
| 旋風飛猿刺突 | ←（貯）→＋腳（PS版L2） |

**超必殺技**

| | |
|---|---|
| 真！超絕龍卷真空斬 | ←（貯）↓↑＋同時按輕腳重拳 |

## 復仇隊

### 八神庵
### IORI YAGAMI

**特殊技**

| | |
|---|---|
| 逆剝　敵近 | ←／→＋重拳 |
| 屑風　敵近 | ←／→＋重腳 |
| 外式・夢彈 | →＋重拳＋重拳 |
| 外式・轟斧 陰"死神" | →＋重腳 |
| 外式・百合折 | 跳躍中←＋重腳 |

**必殺技**

| | |
|---|---|
| 百八式・驅闇炎 | ↓↘→＋拳（PS版L1） |
| 百式・焚鬼炎 | →↓↘＋拳（PS版R1） |
| 百貳拾七式・葵花 | ↓↙←＋拳×3（PS版L2） |
| 貳百拾貳式・琴月陰 | →↘↓↙←＋腳（PS版R2） |

**超必殺技**

| | |
|---|---|
| 禁千貳百拾壹式・八稚女 | ↓↙←↙↓↘→＋重拳 |

### 如月影二
### EIJI KISARAGI

**特殊技**

| | |
|---|---|
| 空中一本背負投 | 敵近←／→＋重拳／重腳 |

**必殺技**

| | |
|---|---|
| 氣孔砲 | ↓↘→＋拳 |
| 流影陣 | ←↙↓↘→＋拳（PS版R2） |
| 天馬腳 | ↓↙←↖＋腳 |
| 霞斬 | ↓↙←＋拳（PS版L1） |
| 骨破斬 | →↘↓↙←＋腳（PS版L2） |
| 斬鐵波 | ↓↘→↘↓↙←＋拳（PS版R1） |
| 影墓 | ↓↘→＋腳 |

**超必殺技**

| | |
|---|---|
| 斬鐵螳螂拳 | ←↙↓↘→↘↓＋輕腳 |

### 比利
### BILLY CANE

**特殊技**

| | |
|---|---|
| 一本垂釣投 | 敵近←／→＋重拳／重腳 |
| 持桿跳踢 | →＋重腳 |

**必殺技**

| | |
|---|---|
| 旋風棍 | 連按拳（PS版L2） |
| 雀落棍 | ↓↙←↖＋拳（PS版R1） |
| 三節棍中段打 | ←↙↓↘→＋拳（PS版L1） |
| 旋風飛翔棍 | ↙↓↘→＋腳（PS版R2） |

**超必殺技**

| | |
|---|---|
| 超火炎旋風棍 | ↓↘→↘↓↙←＋同時按輕拳重拳 |

# 少年街霸2
# STREET FIGHTER ZERO 2

機種：PS、SS
生產商：CAPCOM
發售日：96年8月9日（PS版）
　　　　96年9月14日（SS版）
售價：5800日圓



## 基本操作

| 動作 | 操作 |
| --- | --- |
| 跳躍 | ↖／↑／↗ |
| 擋格 | ↖／←／↙（↖只限空中擋格時使用） |
| 蹲下 | ↙／↓／↘ |
| 前進移動 | → |
| 後退移動 | ← |
| ZERO COUNTER | 擋格中←↙↓＋拳／腳 |
| ORIGINAL COMBO起動 | 同時按拳×2＋腳×1／同時按拳×1＋腳×2 |
| 受身 | 中招後着地前←↙↓＋拳 |
| 受身（投技） | 被投後立刻按←或→＋中拳／中腳／重拳／重腳 |

## RYU 隆



### 特殊技

| 招式 | 指令 |
| --- | --- |
| 鎖骨割 | →＋中拳 |
| 旋風腳 | →＋中腳 |
| 偽波動拳 | ↓↘→＋START |

### 必殺技

| 招式 | 指令 |
| --- | --- |
| 波動拳 | ↓↘→＋拳 |
| 昇龍拳 | →↓↘＋拳 |
| 龍卷旋風腳 | ↓↙←＋腳 |
| 空中龍卷旋風腳 | （空中）↓↙←＋腳 |

### SUPER COMBO

| 招式 | 指令 |
| --- | --- |
| 真空波動拳 | ↓↘→↓↘→＋拳×1〜3 |
| 真空龍卷旋風腳 | ↓↙←↓↙←＋腳×1〜3 |

## KEN 拳



### 特殊技

| 招式 | 指令 |
| --- | --- |
| 稻妻割 | →＋中腳 |
| 前方轉身 | ↓↙←＋拳 |
| 前倒 | ↓↘→＋START |

### 必殺技

| 招式 | 指令 |
| --- | --- |
| 波動拳 | ↓↘→＋拳 |
| 昇龍拳 | →↓↘＋拳 |
| 龍卷旋風腳 | ↓↙←＋腳 |
| 空中龍卷旋風腳 | （空中）↓↙←＋腳 |

### SUPER COMBO

| 招式 | 指令 |
| --- | --- |
| 昇龍烈破 | ↓↘→↓↘＋拳×1〜3 |
| 神龍拳 | ↓↘→↓↘＋腳×1〜3（出招後連按） |

## CHUN LI 春麗

### 特殊技

| 招式 | 指令 |
| --- | --- |
| 鶴腳落 | ↘＋重腳 |
| 鷹爪腳 | （空中）↓＋中腳 |

### 必殺技

| 招式 | 指令 |
| --- | --- |
| 氣功拳 | ←↙↓↘→＋拳 |
| 氣功拳（街霸II服裝） | ←（貯）→＋拳 |
| 百裂腳 | 腳連按 |
| 天昇腳 | ↓（貯）↑＋腳 |
| 旋圓蹴 | →↘↓↙←＋腳 |

### SUPER COMBO

| 招式 | 指令 |
| --- | --- |
| 千裂腳 | ←（貯）→←→＋腳×1〜3 |
| 霸山天昇腳 | ↙（貯）↘↙↗＋腳×1〜3 |
| 氣功掌 | ↓↘→↓↘→＋拳×1〜3 |

## ADON
## 亞當

特殊技

JUTTING KICK ↘＋中腳
JAGUAR CLUTCH →＋中拳

必殺技

JAGUAR KICK ↓↘→＋腳
RISING JAGUAR →↓↘＋腳
JAGUAR TOOTH →↘↓↙←＋腳

SUPER COMBO

JAGUAR REVOLVER
↓↘→↓↘＋腳×1〜3
JAGUAR VARIED ASSAULT
↓↘→↓↘＋拳×1〜3
（出招後連按）

## DHALSIM
## 「印度佬」達爾森

特殊技

空中挑釁 （空中）START
YOGA SHOCK ←＋輕拳按
DRILL KICK （空中）↙or↓or↘＋腳
DRILL 頭突 （空中）↙or↓or↘＋重拳
YOGA ESCAPE （轉倒前）↓↙←＋腳

必殺技

YOGA FIRE ↓↘→＋拳
YOGA FLAME →↘↓↙←＋拳
YOGA TELEPOT →↓↘／←↓↙＋拳×3
／腳×3（可空中使用）
YOGA BLAST →↘↓↙←＋腳

SUPER COMBO

YOGA STRIKE ↓↘→↓↘＋腳×1〜3
YOGA INFERNO ↓↘→↓↘→＋拳×1〜3

## GUY
## 凱

特殊技

首碎 →＋中拳
鎌鼬 ↘＋重腳
肘落 （空中）↙or↓or↘＋中拳
武神獄鎖拳 輕拳、中拳、重拳、重腳

必殺技

崩山斗 ↓↙←＋拳
武神旋風腳 ↓↙←＋腳
武神擊落 ↓↘→＋拳＋拳
疾風腳 ↓↘→＋輕腳＋腳
影撈 ↓↘→＋中腳＋腳
首狩 ↓↘→＋重腳＋腳

SUPER COMBO

武神剛雷腳 ↓↘→↓↘＋腳×1〜3
武神八雙拳 ↓↘→↓↘＋拳×1〜3＋拳

## SAKURA
## 櫻

特殊技

FLOWER KICK →＋中腳

必殺技

波動拳 ↓↘→＋拳
（按1至3次可控制距離及威力）
盛櫻拳 →↓↘＋拳
春風腳 ↓↙←＋腳

SUPER COMBO

真空波動拳 ↓↘→↓↘→＋拳×1〜3
亂櫻 ↓↘→↓↘＋腳×1〜3
春一番 ↓↙←↓↙←＋腳×1〜3



## GEN 元

**喪流（3個拳同按）**

**必殺技**

百連勾　拳掣連按
逆瀧　→↓↘＋腳（腳連按）

**SUPER COMBO**

慘影　↓↘→↓↘→＋拳×1〜3
死點咒　↓↙←↓↙←＋拳×1〜3

**忌流（3個腳同按）**

**必殺技**

蛇穿　←（貯）→＋拳
徨牙　↓（貯）↑＋腳

**SUPER COMBO**

蛇咬叭　↓↘→↓↘＋腳×1〜3
狂牙　空中↓↙←↓↙←＋腳×1〜3

## ROLENTO 羅蘭度

**特殊技**

HIGH JUMP　↓↑
FAKE ROD　→＋中腳
TRICK LANDING　（着地時）腳×3
SPARK ROD　（空中）↙or↓or↘＋中腳

**必殺技**

PATROIT CYCLE　↓↘→＋拳（可連續輸入三次）
STINGER　→↓↘＋腳＋腳
MEKONDAL ATTACK　拳×3之後，着地後再按拳
MEKONDAL AIR RAID　↓↙←＋拳＋拳
MEKONDAL ESCAPE　↓↙←＋腳＋拳／腳

**SUPER COMBO**

MINE SWEEPER　↓↙←↓↙←＋拳×1〜3
TAKE NO PRISONER　↓↘→↓↘→＋腳×1〜3

## ZANGIEF 「蘇聯佬」沙捷夫

**特殊技**

RUSSIAN KICK　↘＋中腳
DYNAMITE KICK　↘＋重腳
FLYING BODY ATTACK　（斜跳中）↙or↓or↘＋重拳
DOUBLE KNEE DROP　（斜跳中）↙or↓or↘＋輕／中腳
HEAD BUTT　（斜跳中）↖or↑or↗＋中／重拳

**必殺技**

DOUBLE LARIAT　拳×3
QUICK DOUBLE LARIAT　腳×3
VANISHING FLAT　→↓↘＋拳
SCREW PILE DRIVER　搖捍轉一圈＋拳
ATOMIC SUPLEX　搖捍轉一圈＋腳（近）
SLIDING POWER BOMB　搖捍轉一圈＋腳（遠）

**SUPER COMBO**

FINAL ATOMIC BUSTER　搖捍轉二圈＋拳×1〜3
AERIAL RUSSIAN SLAM　↓↘→↓↘＋腳×1〜3

## NASH 勒殊

**特殊技**

STEP KICK　←or→重腳
JUMPING SOBAT　←or→中腳
SPINNING BACK KNUCKLE　→＋重拳

**必殺技**

SONIC BOOM　←（貯）→＋拳
SOMERSAULT SHELL　↓（貯）↑＋腳

**SUPER COMBO**

SONIC BREAK
←（貯）→←→＋拳×1〜3（拳連按）
CROSS FIRE BRITZ
←（貯）→←→＋腳×1〜3
SOMERSAULT JUSTICE
↙（貯）↘↙↗＋腳×1〜3

# BIRDIE
## 百迪

特殊技

BODY PRESS　（空中）↙or↓or↘＋重拳

必殺技

BULL HEAD　←（貯）→＋拳
BULL HORN　拳×2／腳×2按着後同時放開
MURDERER CHAIN　搖捍轉一圈＋拳
BANDIT CHAIN　搖捍轉一圈＋腳

SUPER COMBO

THE BIRDIE　←（貯）→←→＋拳×1～3
BULL REVENGER　↓↘→↓↘＋拳／腳×1～3

# ROSE
## 露斯

特殊技

SLIDING　↘＋中腳

必殺技

SOUL REFLECT　↓↙←＋拳
SOUL SPARK　←↙↓↘→＋拳
SOUL THROW　→↓↘＋拳
SOUL SPIRAL　↓↘→＋腳

SUPER COMBO

AURA SOUL SPARK　↓↙←↓↙←＋拳×1～3
AURA SOUL THROW　↓↘→↓↘＋拳×1～3
SOUL ILLUSION　↓↘→↓↘＋腳×1～3

# SODOM
## 蘇多姆

特殊技

天狗WALKING　（轉身時）←↙↓＋腳
後轉移動起　（轉身時）→↘↓＋拳

必殺技

地獄SCRAPE　↓↘→＋拳
佛滅BUSTER　搖捍轉一圈＋拳
耐久BURNING　搖捍轉一圈＋腳
白刃CATCHER　→↓↘＋腳

SUPER COMBO

冥土之禮　↓↘→↓↘→＋拳×1～3
天宙剎　搖捍轉二圈＋拳×1～3

# SAGAT
## 撒加

特殊技

FAKE KICK　中腳連按2次

必殺技

TIGER SHOT　↓↘→＋拳
GROUND TIGER SHOT　↓↘→＋腳
TIGER CRASH　→↓↘＋腳
TIGER BLOW　→↓↘＋拳

SUPER COMBO

TIGER CANNON　↓↘→↓↘→＋拳×1～3
TIGER GENOCIDE　↓↘→↓↘＋腳×1～3
TIGER RAID　↓↙←↓↙←＋腳×1～3

## VEGA
## 域加

**必殺技**

PSYCHO SHOT ←（貯）→＋拳
DOUBLE KNEE PRESS ←（貯）→＋腳
HEAD PRESS ↓（貯）↑＋腳
SOMERSAULT SKULL DIVER
HEAD PRESS後按拳／↓（貯）↑＋拳＋拳
VEGA WARP（前） →↓↘＋拳／腳×3
VEGA WARP（後） ←↓↙＋拳／腳×3

**SUPER COMBO**

PSYCHO CRASHER
←（貯）→←→＋拳×1〜3
KNEE PRESS NIGHTMARE
←（貯）→←→＋腳×1〜3

## DAN
## 火引彈

**特殊技**

前轉挑釁 ↓↘→＋START
後轉挑釁 ↓↙←＋START

**必殺技**

我道拳 ↓↘→＋拳
晃龍拳 →↓↘＋拳
斷空腳 ↓↙←＋腳

**SUPER COMBO**

震空我道拳 ↓↘→↓↘→＋拳×1〜3
晃龍烈火 ↓↘→↓↘＋腳×1〜3
必勝無賴拳 ↓↙←↓↙←＋腳×1〜3
挑釁傳說 ↓↘→↓↘→＋START
（只限LEVEL1）

## GOUKI
## 豪鬼

**特殊技**

頭蓋破殺 →＋中拳
旋風腳 →＋中腳
天魔空刃腳 （前跳中）↓＋中腳
前方轉身 ↓↙←＋拳

**必殺技**

豪波動拳 ↓↘→＋拳
斬空波動拳 （空中）↓↘→＋拳
灼熱波動拳 →↘↓↙←＋拳
豪昇龍拳 →↓↘＋拳
龍卷斬空腳 ↓↙←＋腳
空中龍卷斬空腳 （空中）↓↙←＋腳
阿修羅閃空（前）→↓↘＋拳／腳×3
阿修羅閃空（後）←↓↙＋拳／腳×3

**百鬼襲**

百鬼豪斬 ↓↘→↗＋拳
百鬼豪碎 ↓↘→↗＋拳，空中再按拳（近）
百鬼豪衝 ↓↘→↗＋拳，空中再按拳（遠）
百鬼豪墜 ↓↘→↗＋拳，空中再按腳（近）
百鬼豪尖 ↓↘→↗＋拳，空中再按腳（遠）

**SUPER COMBO**

滅殺豪波動 →↘↓↙←→↘↓↙←
＋拳×1〜3
滅殺豪昇龍 ↓↘→↓↘＋拳×1〜3
天魔豪斬空 空中↓↘→↓↘→
＋拳×1〜3
瞬獄殺 輕拳、輕拳、→、輕腳、重拳
（只限LEVEL 3 ZERO能源時）






機種：SS（擴張RAM帶專用）、PS
生產商：SNK
發售日：96年9月20日（SS版）　發售日未定（PS版）
售價：8800日圓（SS版）　價格未定（PS版）

**A：輕拳　B：輕腳**
**C：重攻擊　D：走線**
**(G)：超必能量計到達黃色或MAXIMUM狀態時可GUARD CANCEL**
**超必殺技：能源見紅或MAXIMUM時可使出**
**潛在能力：能源見紅及MAXIMUM時可使出**
**在每人出招表下面的是其COMBINATION ATTACK圖**

## TERRY BOGARD 泰利・波格

**投技**
BUSTER THROW　→+C

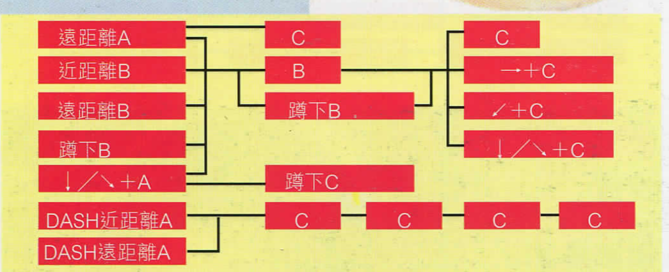
**指令技**
BACK SPIN KICK　→+B
UPPER　↙+A
CHARGE KICK　DASH中→+C

**必殺技**
BURN KNUCKLE　↓↙←+A/C
POWER DUNK（G）　→↓↘+B
CRACK SHOOT　↓↙←+B
RISING TACKLE　↓（貯）↑+A
POWER WAVE　↓↘→+A
ROUND WAVE　↓↘→+C
BASHING SWAY　↓↘→+D

**超必殺技**
POWER GEYSER　↓↙←↙→+BC

**潛在能力**
TRIPLE GEYSER　↓↙←↙→+C

**偽技**
偽POWER WAVE　↓+AB
偽BURNING KNUCKLE　→+AB
偽POWER GEYSER　↓+BC




## ANDY BOGARD 安迪・波格

**投技**
內股　→+C
不知火蜘蛛絡　（空中）↓↓+C

**指令技**
燃身蹴　→+B
揚面　↙+A

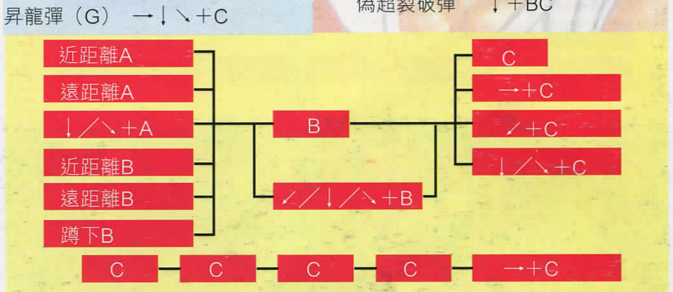
**DOWN攻擊**
宮內彈　↓+C

**必殺技**
斬影拳　↙→+A/C
疾風裏拳　（強斬影拳中）↙→+C
闇・燃身蹴　→↓↘+B
昇龍彈（G）　→↓↘+C
幻影・不知火　（空中）↓↘→+D
空破彈　↙↓↘→+B
飛翔拳　↓↙←+A
極・飛翔拳　↓↙←+C
疾風龍卷腿　↓↙←+D

**超必殺技**
超裂破彈　↓（貯）↘→+BC

**潛在能力**
斬影・裂破　↙↓↘→+C

**偽技**
偽斬影拳　→+AB
偽飛翔拳　↓+AB
偽超裂破彈　↓+BC




## JOE HIGASHI 東 丈

**投技**
JOE SPECIAL　→+C

**接觸技**
膝地獄　↘+C

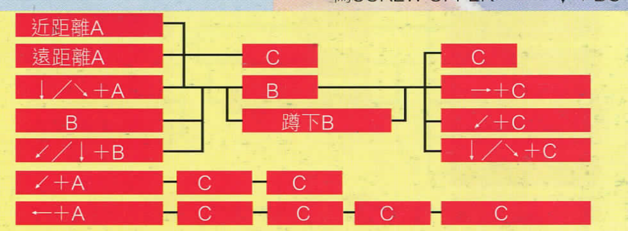
**指令技**
SLIDING　↘+B
JOE SOBAT　←+B
蹲下肘打　↙+A
VERTICAL UPPER　←+A

**必殺技**
SLASH KICK　↙→B/C
黃金之踵落　↓↙←+B
TIGER KICK（G）　→↓↘+B
爆裂拳　連按A
爆裂拳FINISH　（爆裂拳中）↓↘→+A
HURRICANE UPPER　←↙↓↘→+A
爆裂HURRICANE　←↙↓↘→+C
PRESSURE KNEE　↓↘→+D

**超必殺技**
SCREW UPPER　→←↙↓↘+BC

**潛在能力**
SLIDE SCREW　→←↙↓↘+C

**偽技**
偽HURRICANE UPPER　↓+AB
偽SLASH KICK　→+AB
偽TIGER KICK　←+AB
偽SCREW UPPER　↓+BC




## MAI SHIRANUI 不知火 舞

**投技**
風車崩・改　→+C
夢櫻・改　（空中）↙↗↓↗↘+C

**指令技**
龍之舞　←+A
背面蹴　→+B

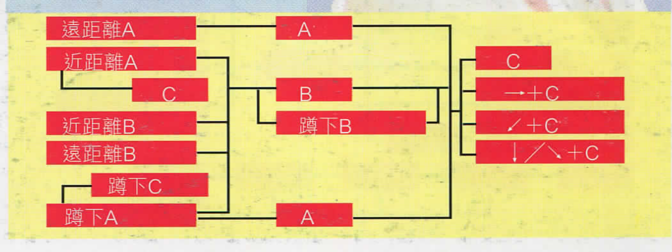
**起身攻擊**
跳蹴　（起身時）C

**必殺技**
花碟扇　↓↘→+A
亂・花碟扇　↓↙←+C
龍炎舞（G）　↓↙←+A
陽炎之舞　↓↓+C
必殺忍蜂　←↙↓↘→+C
飛鼠之舞　（空中）↓+AB
幻影・不知火　（空中）↓↘→+D

**超必殺技**
超必殺忍蜂　→↙→+BC

**潛在能力**
貼身忍蜂　→↙→+C

**偽技**
偽花碟扇　↓+AB
偽龍炎舞　←+AB



## GEESE HOWARD 傑斯・候活



### 投技
真空投 →+C
虎殺投 ←+C

### 連攜技
絕命人中打 （虎殺投中）→+C

### 接觸技
虎殺拳 ↘+C

### 指令技
電光回蹴 ←+B
昇天明星打 ↙+A

### DOWN攻擊
雷鳴豪破投 ↓+C

### 必殺技
烈風拳 ↓↙←+A
DOUBLE烈風拳 ↓↙←+C
上段觸身投 ←↙↓↘→+B
下段觸身投（G） ←↙↓↘→+C
疾風拳 （空中）↓↙←+A
DOUBLE疾風拳 （空中）↓↙←+C
邪影拳[強邪影拳（G）] ←（貯）→+B／C
雲裏隱 近敵時↙+C
絕命必中絞 雲裏隱↗+C

### 超必殺技
RAISING STORM ↙→↘↓↙←↘+BC

### 潛在能力
THUNDER BREAK →↘↓+C
DEADLY RAVE A、C、C、C、→↘↓↙←→+A、A、B、C、C、C、B、C、↓↙←+C

### 偽技
偽烈風拳 ↓+AB
偽邪影拳 →+AB
偽RAISING STORM ↓+BC

近距離A ／ 遠距離 ／ ↓／↘+A → A ／ 蹲下A
近距離B ／ 遠距離B ／ 蹲下B → B
→ C ／ →+C ／ ↙+C ／ ↓／↘+C
近／遠距離A → C → C → C → →+C

## 望月雙角



### 投技
無間地獄投 →+C
無道縛投 ←+C
昇天殺 （空中）↙／↓／↖+C

### 連攜技
地獄門 （無道縛投中）→+C

### 指令技
錫杖上段打 ↙+A

### DOWN攻擊
雷擊棍 ↓+C

### 必殺技
鬼門陣 近敵時十字掣回轉一圈+C
三角釘 ↓↘→+A
野猿狩 ↓↙←+A
憑依彈 →←→+C
秘技雷落 →↓↘+B
邪神棍 ←↙↓↘→+B
破滅之炎（G） ↓←↙+B
幻夢陣 →↓↘+A
邪棍舞 連按A
天破 （邪棍舞中）↙+C
拂破 （邪棍舞中）↘+C
降破 （邪棍舞中）↗+C
突破 （邪棍舞中）→+C
倒破 （邪棍舞中）D

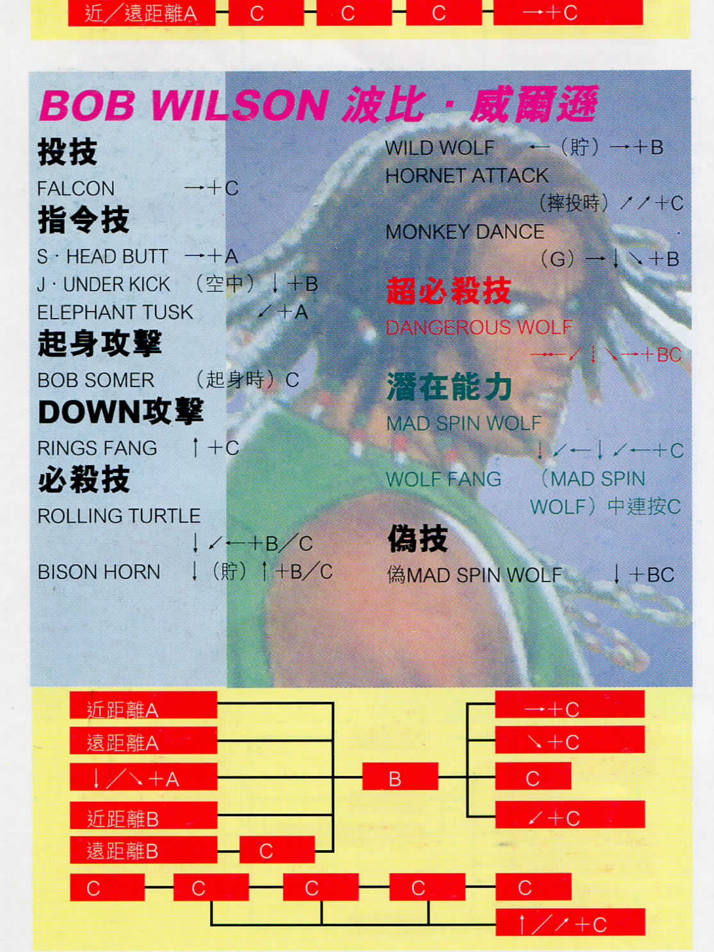
### 超必殺技
威喝邪神陣 →↘↓↘→+BC

### 潛在能力
雷神之息吹 →↘↓↘→+C

### 偽技
偽三角釘 ↓+AB
偽威喝邪神障 ↓+BC

近距離A → C
遠距離A ／ 近距離B ／ 遠距離B ／ 蹲下B → B ／ 蹲下B → C ／ →+C ／ ↙+C ／ ↓／↘+C
B → →+C → →+C
C → C → C → C → ↓+C

## BOB WILSON 波比・威爾遜



### 投技
FALCON →+C

### 指令技
S・HEAD BUTT →+A
J・UNDER KICK （空中）↓+B
ELEPHANT TUSK ↙+A

### 起身攻擊
BOB SOMER （起身時）C

### DOWN攻擊
RINGS FANG ↑+C

### 必殺技
ROLLING TURTLE ↓↙←+B／C
BISON HORN ↓（貯）↑+B／C
WILD WOLF ←（貯）→+B
HORNET ATTACK （摔投時）↗↗+C
MONKEY DANCE （G）→↓↘+B

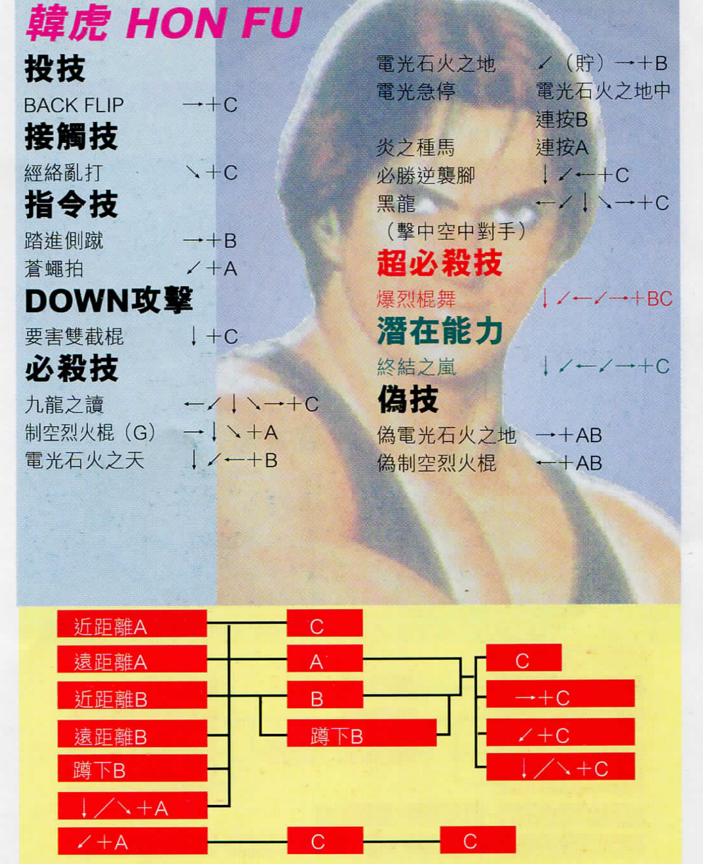
### 超必殺技
DANGEROUS WOLF →←↙↓↘→+BC

### 潛在能力
MAD SPIN WOLF ↓↙←↓↙←+C
WOLF FANG （MAD SPIN WOLF）中連按C

### 偽技
偽MAD SPIN WOLF ↓+BC

近距離A ／ 遠距離A ／ ↓／↘+A ／ 近距離B ／ 遠距離B → C → B → →+C ／ ↘+C ／ C ／ ↙+C
C → C → C → C → C ／ ↑／↗+C

## 韓虎 HON FU



### 投技
BACK FLIP →+C

### 接觸技
經絡亂打 ↘+C

### 指令技
踏進側蹴 →+B
蒼蠅拍 ↙+A

### DOWN攻擊
要害雙截棍 ↓+C

### 必殺技
九龍之讀 ←↙↓↘→+C
制空烈火棍（G） →↓↘+A
電光石火之天 ↓↙←+B
電光石火之地 ↙（貯）→+B
電光急停 電光石火之地中連按B
炎之種馬 連按A
必勝逆襲腳 ↓↙←+C
黑龍 ←↙↓↘→+C（擊中空中對手）

### 超必殺技
爆烈棍舞 ↓↙←↙→+BC

### 潛在能力
終結之嵐 ↓↙←↙→+C

### 偽技
偽電光石火之地 →+AB
偽制空烈火棍 ←+AB

近距離A → C
遠距離A → A
近距離B ／ 遠距離B ／ 蹲下B ／ ↓／↘+A → B ／ 蹲下B → C ／ →+C ／ ↙+C ／ ↓／↘+C
↙+A → C → C



## BLUE MARY 藍・瑪莉

**投技**

HEAD THROW ←＋C

**連攜技**

ACHILLES HOLD （HEADTHROW中）→＋C

**指令技**

DOUBLE ROLLING ←＋B

ROW STREET ↘＋A

**起身攻擊**

CLIMBING ARROW （起身時）↓↑＋C

**DOWN攻擊**

SPIN HEEL ATTACK ↑＋C

**必殺技**

SPIN FALL ↓↘→＋A

M・SPIDER ↓↘→＋C

STRAIGHT SLICER（G） ←（貯）→＋B

STUN FANG （STRAIGHT SLICER中）←→＋B

M・CRAB CLUTCH ←（貯）→＋C

VERTICAL ARROW →↓↘＋B

M・SNATCHER （VERTICAL ARROW中）→↓↘＋B

STUN GUN SMASHER ↓↙←＋C

M・HEAD BUSTER ↓↙←＋B

QUICK SWAY ↓↙←＋A

BACK DROP （QUICK SWAY中）←＋A

FACE （BACK DROP中）←＋B

**超必殺技**

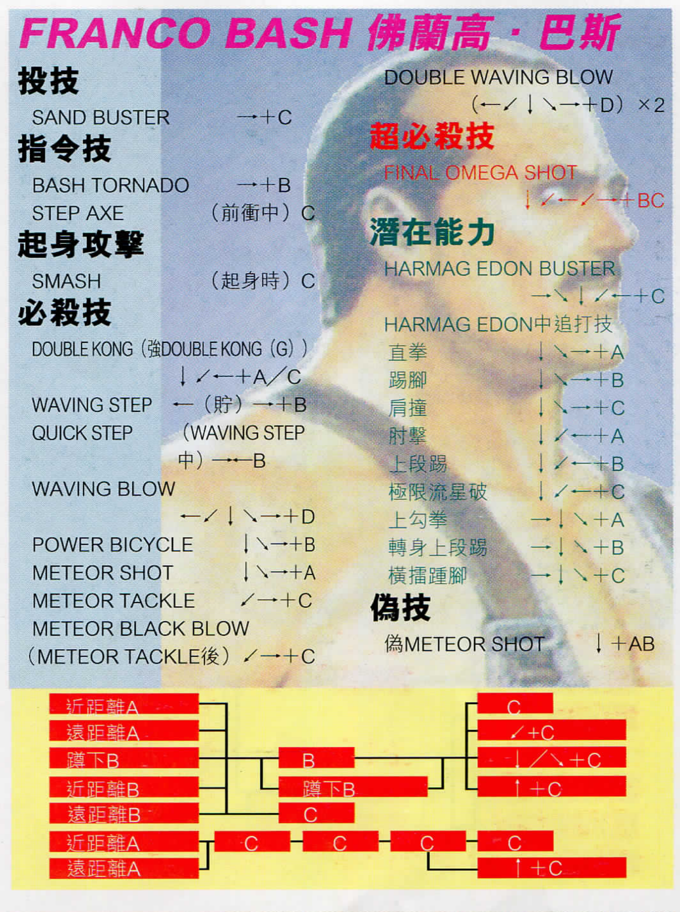
M・TYPHOON →←↙↓↘→＋BC

**潛在能力**

M・DIVING SMASHER （近敵時）→←↙↓↘→＋C

近距離A／遠距離A → C

近距離A／遠距離A／近距離B／遠距離B／蹲下B → B／蹲下B → C／←＋C／↙／↘＋C／↓＋C／→＋C



## FRANCO BASH 佛蘭高・巴斯

**投技**

SAND BUSTER →＋C

**指令技**

BASH TORNADO →＋B

STEP AXE （前衝中）C

**起身攻擊**

SMASH （起身時）C

**必殺技**

DOUBLE KONG（強DOUBLE KONG（G）） ↓↙←＋A／C

WAVING STEP ←（貯）→＋B

QUICK STEP （WAVING STEP中）→←B

WAVING BLOW ←↙↓↘→＋D

POWER BICYCLE ↓↘→＋B

METEOR SHOT ↓↘→＋A

METEOR TACKLE ↙→＋C

METEOR BLACK BLOW （METEOR TACKLE後）↙→＋C

DOUBLE WAVING BLOW （←↙↓↘→＋D）×2

**超必殺技**

FINAL OMEGA SHOT ↓↙←↙→＋BC

**潛在能力**

HARMAG EDON BUSTER →↘↓↙←＋C

HARMAG EDON中追打技

直拳 ↓↘→＋A

踢腳 ↓↘→＋B

肩撞 ↓↘→＋C

肘擊 ↓↙←＋A

上段踢 ↓↙←＋B

極限流星破 ↓↙←＋C

上勾拳 →↓↘＋A

轉身上段踢 →↓↘＋B

橫擂踵腳 →↓↘＋C

**偽技**

偽METEOR SHOT ↓＋AB

近距離A／遠距離A／蹲下B／近距離B／遠距離B → B／蹲下B／C → C／↙＋C／↓／↘＋C／↑＋C

近距離A／遠距離A → C → C → C → C／↑＋C



## YAMAZAKI 山崎龍二

**投技**

分投 →＋C

**接觸技**

填滿 ↘＋C

**指令技**

打刺 →＋A

昇天 ↙＋A

**起身攻擊**

目潰 （起身時）C

**DOWN攻擊**

鐵之爪 ↓＋C

**必殺技**

玩蛇拳（前方） ↓↙←＋C

（放開C掣出招，按A掣可除消）

玩蛇拳（對空） ↓↙←＋C，然後↗

施虐拳 ←↙↓↘→＋B

反彈 ↓↘→＋C

制裁之匕首（強制裁之匕首（G）） →↙→＋A／C

**超必殺技**

斷頭台 →↘↓↙←＋BC

**潛在能力**

狂虐龍二鑽 近敵時方向掣回轉一圈＋C

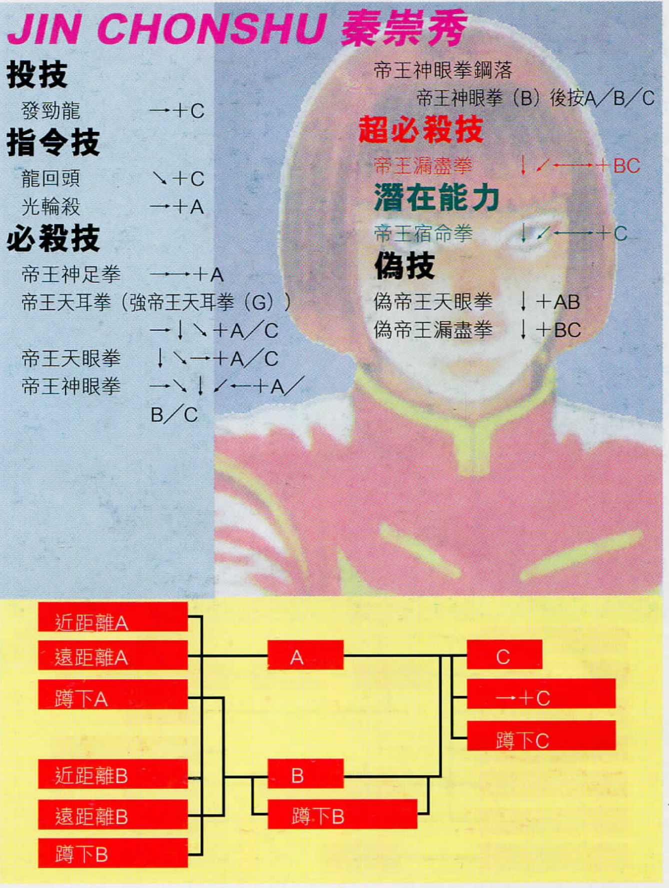
4段龍二鑽（2 HITS） 狂虐龍二鑽後1秒中連按8次C掣

4段龍二鑽（3 HITS） 狂虐龍二鑽後1秒中連按10次C掣

4段龍二鑽（4 HITS） 狂虐龍二鑽後1秒中連按16次C掣

近／遠距離A／近距離B／遠距離B／蹲下B → B／→＋B／↓＋B → C／→＋C／↓／↘＋C／↙＋C

近／遠距離A／近距離B／遠距離B → C → C／→＋C／C → ←＋C／C／→＋C



## JIN CHONSHU 秦崇秀

**投技**

發勁龍 →＋C

**指令技**

龍回頭 ↘＋C

光輪殺 →＋A

**必殺技**

帝王神足拳 →←→＋A

帝王天耳拳（強帝王天耳拳（G）） →↓↘＋A／C

帝王天眼拳 ↓↘→＋A／C

帝王神眼拳 →↘↓↙←＋A／B／C

帝王神眼拳鋼落 帝王神眼拳（B）後按A／B／C

**超必殺技**

帝王漏盡拳 ↓↙←→＋BC

**潛在能力**

帝王宿命拳 ↓↙←→＋C

**偽技**

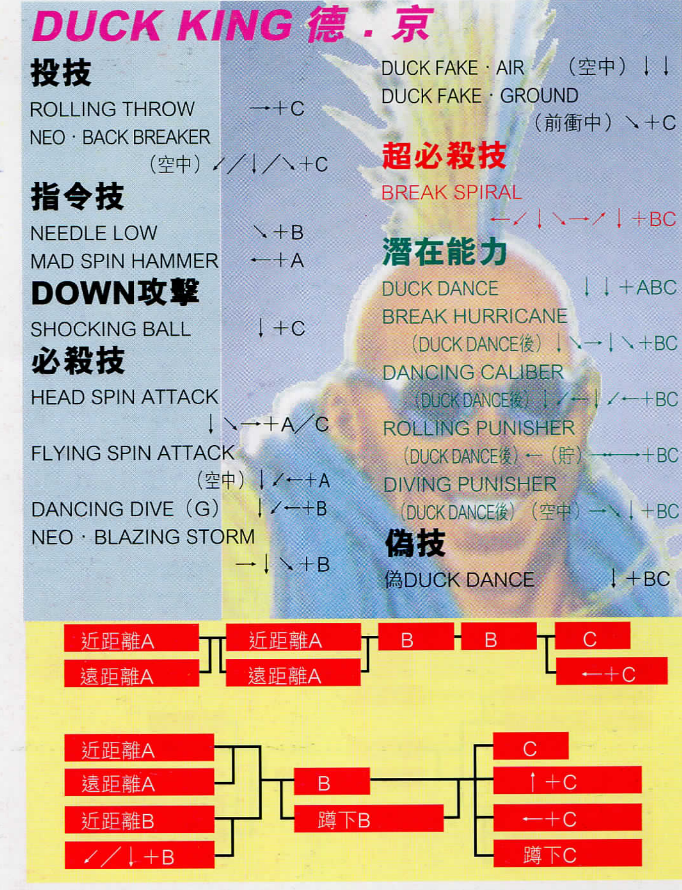
偽帝王天眼拳 ↓＋AB

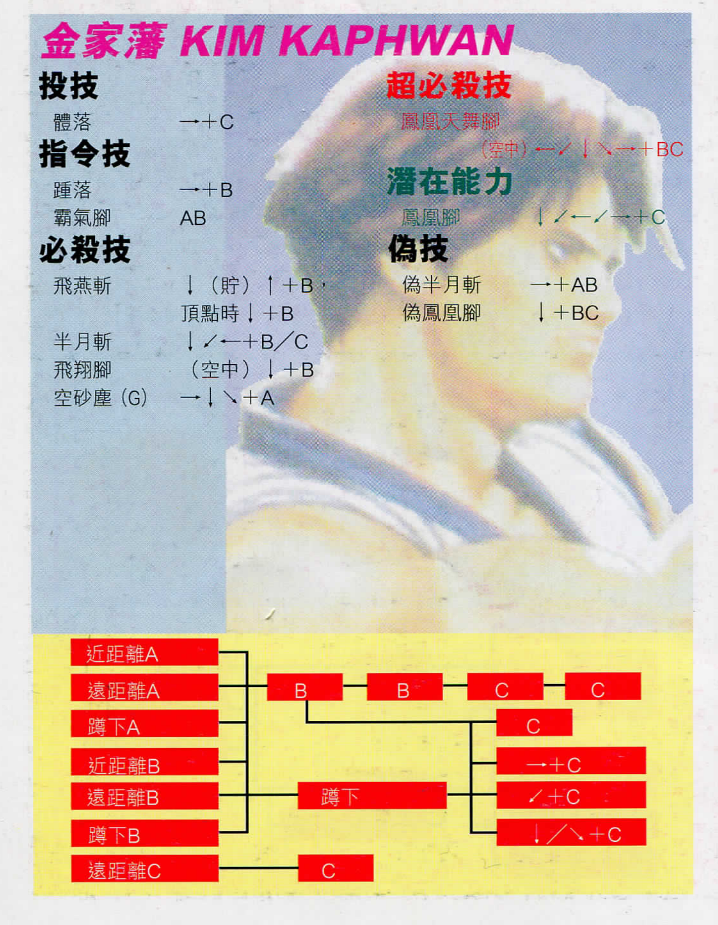
偽帝王漏盡拳 ↓＋BC

近距離A／遠距離A／蹲下A → A → C／→＋C／蹲下C

近距離B／遠距離B／蹲下B → B／蹲下B


JIN CHONREI 秦崇雷
投技
發勁龍 →+C
指令技
龍殺腳 →+B
必殺技
帝王神足拳 →→+A
遠距離帝王神足拳 →→→+A
帝王漏盡拳 ↓↙←+C
帝王天眼拳 ↓↘→+A／C
帝王天耳拳（弱帝王天耳拳（G））→↓↘+A／C
帝王他心拳 ↓↙←+B
龍轉身 ↓↘→+B
超必殺技
帝王宿命拳 →←↙↓↘+BC
潛在能力
帝王龍聲拳 →←↙↓↘+C
偽技
偽帝王天眼拳 ↓+AB
偽帝王宿命拳 ↓+BC
近距離A
遠距離A
蹲下A
近距離B
遠距離B
蹲下B
A
B
蹲下B
C
→+C
蹲下C


DUCK KING 德．京
投技
ROLLING THROW →+C
NEO · BACK BREAKER （空中）↙／↓／↘+C
指令技
NEEDLE LOW ↘+B
MAD SPIN HAMMER ←+A
DOWN攻擊
SHOCKING BALL ↓+C
必殺技
HEAD SPIN ATTACK ↓↘→+A／C
FLYING SPIN ATTACK （空中）↓↙←+A
DANCING DIVE（G） ↓↙←+B
NEO · BLAZING STORM →↓↘+B
DUCK FAKE · AIR （空中）↓↓
DUCK FAKE · GROUND （前衝中）↘+C
超必殺技
BREAK SPIRAL ←↙↓↘→↗↓+BC
潛在能力
DUCK DANCE ↓↓+ABC
BREAK HURRICANE （DUCK DANCE後）↓↘→↓↘+BC
DANCING CALIBER （DUCK DANCE後）↓↙←↓↙←+BC
ROLLING PUNISHER （DUCK DANCE後）←（貯）→+BC
DIVING PUNISHER （DUCK DANCE後）（空中）→↘↓+BC
偽技
偽DUCK DANCE ↓+BC
近距離A
遠距離A
近距離A
遠距離A
B
B
C
←+C
近距離A
遠距離A
近距離B
↙↙↓+B
B
蹲下B
C
↑+C
←+C
蹲下C


金家藩 KIM KAPHWAN
投技
體落 →+C
指令技
踵落 →+B
霸氣腳 AB
必殺技
飛燕斬 ↓（貯）↑+B
頂點時↓+B
半月斬 ↓↙←+B／C
飛翔腳 （空中）↓+B
空砂塵（G） →↓↘+A
超必殺技
鳳凰天舞腳 （空中）←↙↓↘→+BC
潛在能力
鳳凰腳 ↓↙←↙→+C
偽技
偽半月斬 →+AB
偽鳳凰腳 ↓+BC
近距離A
遠距離A
蹲下A
近距離B
遠距離B
蹲下B
遠距離C
B
B
C
C
C
蹲下
→+C
↙+C
↓／↘+C
C


BILLY CANE 比利．京
投技
一本釣投 →+C
接觸技
地獄落 →+B
指令技
強攻中段突 →+A
DOWN攻擊
頭割下方擊 ↓+C
必殺技
三節棍中段打 ←（貯）→+A
火炎三節棍中段突 （三節棍中段打中）→→+C
雀落棍 ↓↙←+A
旋風棍 連按A
強襲飛翔棍 ↙↓↘→+B
水龍追擊棍（G） ↓↙←+C
火龍追擊棍（G） ↓↙←+B
超必殺技
超火炎旋風棍 ↓↘→↘↓↙←+BC
潛在能力
紅蓮殺棍（G） →↘↓+C
偽技
偽強襲飛翔棍 ←+AB
近距離A
遠距離A
蹲下A
B
蹲下B
B
A
蹲下B
↓↘→+C
C
→+C
蹲下C

# VIRTUA FIGHTER 2



秘技請参照第87頁

P＝拳　K＝腳　G＝防禦
→＝輕拍　→＝長入　＋＝同按

機種：SS
生產商：SEGA ENTERPRISES
發售日：95年12月1日
售價：6800日圓

## 結城晶 AKIRA YUKI

| 招式 | 指令 | 段 |
|---|---|---|
| 上步頂肘 | →P | 中 |
| 獨步頂膝 | P+K | 中 |
| 揚炮 | ↘↘P | 中（上） |
| 裡門頂肘 | →→P | 中 |
| 躍步頂肘 | →→→P | 中 |
| 猛虎硬爬山 | ↓→P | 中 |
| 白虎雙掌打 | ↓←→P | 中 |
| 鐵山靠 | ←→→P+K | 中 |
| 右端腳 | →→K | 中 |
| 連環腿 | →→KK | 中中 |
| 八門開打 | PP | 上中 |
| 環捶腿 | PK | 上上 |
| 倒身搜腿 | P+G | （立）上段投 |
| 鷂子穿林 | ←↘P+K | （立）上段投 |
| 心意把 | ↙→P | （立）上段投 |
| 大纏崩捶 | →←→P+K | （立）上段投 |
| 崩擊雲身雙虎掌 | （崩拳）P+K+G<br>（鷂子穿林）←↘P+K<br>（雙掌）←P（或）→P | （立）上段投 |
| 外門頂肘 | G←P | 上段P返 |
| 揚炮 | G←P | 上段P返（逆足） |
| 單翼頂 | G←P | 上段K返 |
| 外開頂肘 | G↙P | 中段P返 |
| 背步裏肘 | G↙P | 中段K返 |
| 上步衝靠 | G↙P | 中段K返（逆足） |
| 翻身單打 | G↓P | 下段P返 |
| 雙拍手 | G↓P | 下段K返 |
| 崩拳 | P+K+G | 上段防禦破壞 |
| 槍下炮 | ↘P | DOWN攻擊 |

### 防禦破壞技

| 招式 | 指令 | 段 |
|---|---|---|
| 開胯 | →P+G | 上段 |
| 翻胯 | ←P+G | 上段 |
| 擊步翻胯 | ↓P+G | 上段 |
| 進步里胯 | ↙P+G | 上段 |
| 順步翻胯 | ←↓P+G | 上段 |

## 陳白 PAI CHAN



| 招式 | 指令 | 段 |
|---|---|---|
| 背身衝拳 | ↙P | 上 |
| 穿沖拳 | ↘P | 中 |
| 裏圈捶 | ←P | 上 |
| 側中腳 | →K | 中 |
| 高端腳 | →K | 中 |
| 背轉腳 | ↖K | 中 |
| 旋風牙 | K+G | 上 |
| 連拳旋風牙 | P（HIT中後）K+G | 上上 |
| 燕旋蹴 | ↓K+G | 下 |
| 連拳燕旋蹴 | P（HIT中後）↓K+G | 上下 |
| 燕陣旋風腳 | ←K+G | 上 |
| 腿登裏旋腳 | 蹲下時方向掣回中K | 中 |
| 飛燕單腳 | ↗K | 中 |
| 飛燕烈腳 | ↗KK | 中中 |
| 連掌 | PP | 上上 |
| 雷擊掌 | PPP | 上上上 |
| 連拳腿 | PK | 上上 |
| 雙拳旋風腿 | PPK | 上上上 |
| 連環轉身腳 | PPPK | 上上上上 |
| 連環轉身掃腳 | PPP↓K | 上上上下 |
| 連環背轉腳 | PPP↖K | 上上上中 |
| 轉身搜倒 | P+G | 上段投 |
| 旋風燕陣 | ←→P | 上段投 |
| 天地頭落 | →↓P | 上段投 |
| 倒身陰掌 | →→P+K | 上段投 |
| 掣燕掛塔 | ←↓P+G | 上段投 |
| 燕風輪翔 | →P+K+G | 下段GUARD破壞 |
| 燕旋擺柳 | ←P（↙P） | 上（中）段P返 |
| 螺旋按掌 | ←P | 上段K返 |
| 架腳旋轉 | ↙P | 中段K返 |
| 雷陰掌打 | ↘P | 追打 |

## 陳流 LAU CHAN



| 招式 | 指令 | 段 |
|---|---|---|
| 肘擊 | →P | 中 |
| 斜下掌 | ↘P | 中 |
| 斜上掌 | ↘P | 中 |
| 翻身肘擊 | ↙P | 上 |
| 順步沖掌 | ↘↘P | 中 |
| 側中腳 | →K | 中 |
| 腿登裏施腳 | 蹲下時方向掣回中K | 中 |
| 地掃腿 | →↓K | 下 |
| 騰空虎穿腳 | ↗K | 中 |
| 空虎腳 | ↗K+G | 中 |
| 虎腳背轉 | ↖K | 中 |
| 施風牙 | K+G | 上 |
| 連拳施風牙 | P（HIT中後）K+G | 上上 |
| 燕施蹴 | ↓K+G | 下 |
| 連拳燕施蹴 | P（HIT中後）↓K+G | 上下 |
| 連掌 | PP | 上上 |
| 雷擊掌 | PPP | 上上上 |
| 連拳腿 | PK | 上上 |
| 雙拳施風腿 | PPK | 上上上 |
| 連環轉身腳 | PPPK | 上上上上 |
| 連環轉身掃腳 | PPP↓K | 上上上下 |
| 連環背轉腳 | PPP↖K | 上上上中 |
| 連掌 | ↘PP | 中上 |
| 連環掌 | ↘PPP | 中上上 |
| 連掌施風腳 | ↘PPK | 中上上 |
| 連掌轉身腳 | ↘PPPK | 中上上上 |
| 連掌轉身掃腳 | ↘PPP↓K | 中上上下 |
| 連掌背轉腳 | ↘PPP↖K | 中上上中 |
| 肩車頭落 | P+G | 上段投 |
| 柳車施轉 | ←P | 上段投 |
| 轉身巴咽掌 | ←→P | 上段投 |
| 柳手掛塔 | ←↓P+G | 上段投 |
| 踏擊掌 | ↘K | DOWN攻擊 |

# 影丸 KAGE-MARU

| | | |
|---|---|---|
| 側彈 | ↙P | 上 |
| 肘打 | →P | 中 |
| 落閃刃 | ↓→P+K | 中 |
| 落閃刃返 | ↓→P+KP+K | 中上 |
| 裏閃刃 | ←→P+K | 上 |
| 裏閃刃返 | ←→P+KP+K | 上中 |
| 風閃刃 | ↓P+K | 上 |
| 風閃刃返 | ↓P+KP+K | 上中 |
| 幻葉 | ←K+G | 上 |
| 浮身膝蹴 | ↓→K | 中 |
| 地走 | ←↙↓K | 下 |
| 流影腳 | →→K | 下 |
| 旋蹴 | ↓K+G | 中 |
| 旋風蹴 | ↖K | 中 |
| 水車蹴 | ↖K+G | 中 |
| 葉牙龍 | →→K+G | 中 |
| 雷龍飛翔腳 | →→P+K+G | 上（強） |
| 烈掌 | PP | 上上 |
| 散彈擊 | PPP | 上上上 |
| 葉重 | PK | 上上 |
| 烈掌腳 | PPK | 上上 |
| 散彈裏蹴 | PPPK | 上上上中 |
| 散彈風神腳 | PPP↖K | 上上上中 |
| 太刀 | 敵近P+G | 上段投 |
| 刀霞 | 敵近P+G+K | 上段投 |
| 影霞 | 敵近←→P | 上段投 |
| 弧延落 | 敵近←P | 上段投 |
| 葉裏霞 | 敵背近P+G | 上段投 |
| 小手返 | ↓P | 上段P返 |
| 踵落 | ↙K | DOWN 攻擊 |
| 前轉 | ←↙↓↘→ | 移動 |
| 回轉地擂腳 | ←↙↓↘→K | 下 |
| 後轉 | →↘↓↙← | 移動 |
| 後轉地擂腳 | →↘↓↙←K | 下 |
| 針鼠彈 | →↘↓↙←P（×3以上） | 下 |

# 舜帝 SHUN-DI

| | | |
|---|---|---|
| 仰飲杯手 | ↘P | 中 |
| 背旋肘 | ↙P | 下 |
| 橫掃擊 | ←P | 上 |
| 仰身踏腿 | ←K | 中 |
| 月牙叉擊 | ↘P | 中 |
| 挑腕撩拳 | ↓↘→P | 中 |
| 旋風掃腿 | ↓K+G | 下 |
| 前旋掃腿 | ↓P+K | 下 |
| 連截顎手 | →P | 上上上 |
| 宙舞雙轉腳 | →→K | 中 |
| 倒腳 | ↓K+G | 中 |
| 翻身連穿腳 | ←K+G | 中 |
| 單飛跳擊 | K+G | 中 |
| 橫雙手 | K+GP | 中上 |
| 轉身雙沖掌 | P+K | 中（酒） |
| 後蹴下腿 | ↙K | 下 |
| 後蹴下腿寢 | ↙KG | — |
| 後蹴連腿 | ↙KK | 下上 |
| 後蹴連腿寢 | ↙KKG | — |
| 連擊 | PP | 上上 |
| 叉手連環擊 | PPP | 上上中 |
| 擊轉旋腿 | PK | 上上 |
| 背倒連旋腳 | ↙↙K | 下 |
| 醉步轉身肘 | 敵近P+G | 上段投 |
| 倒襲裏肘 | 敵近P+K+G | 上段投 |
| 座盤跌（※1） | ↓↓ | 上段回避 |
| 栽脛腳 | （※1中）K | 下 |
| 轉倒立（※2） | →↘↓↙← | 逆立 |
| 倒身連腳 | （※2中）K | 中 |
| 後伸避 | ←G | 移動 |
| 後伸避拂手 | ←GP | 上 |
| 向側前避 | ↘G | 中段回避 |
| 向側後避 | ↙G | 中段回避 |
| 向側後避拂手 | ↙GP | 上 |
| 向側後避雙手 | ↙GP+K | 上 |

# LION RAFALE

| | | |
|---|---|---|
| ---肘 | →P | 中 |
| 縱跳穿掌 | ↑P | 中 |
| 泰山雙拘手 | ←P | 上 |
| 雙耳旋風 | →P+G | 上 |
| 拘手提膝 | →K | 中 |
| 穿陰掌 | ↘P | 中 |
| 落擊掌 | ↘PP | 中下 |
| 掃勾手 | ↘P | 下 |
| 連掃勾手 | ↘PP | 下下 |
| 騰擊捶 | ↙P | 下 |
| 騰擊連捶 | ↙PP | 下下 |
| 偷步掃手 | P+G | 下 |
| 偷步背掃手 | ↘P+G | 下 |
| 後掃腿 | ↓K+G | 下 |
| 疾地掃腿 | ↘K+G | 下 |
| 轉身撩陰腳 | →→K+G | 上 |
| 箭疾步 | →→P | 中 |
| 勾手連捶 | PP | 上上 |
| 連環穿掌 | PPP | 上上上 |
| 連捶腿 | PK | 上上 |
| 前掃腿 | ↓KK | 下下 |
| 登旋腿 | ↓KK+G | 下上 |
| 穿弓腿 | ↓↓K | 上 |
| 磨盤手 | G→P | 上 |
| 斜步斜掃捶 | G↘P | 下 |
| 破刀手楸腿 | 敵近P+G | 上段投 |
| 連勾手背襲 | 敵背P+G | 上段投 |
| 七星天分肘 | 敵近←P+K | 上段投 |
| 採手砲靠 | 敵近→→P+G | 上段投 |
| 貼身雙勾手 | 敵近→↘↓↙← P+G | 上段投 |
| 斜前步 | ↘G | 中段回避 |
| 斜後步 | ↙G | 中段回避 |

## JACKY BRYANT

| Move | Command | Level |
|---|---|---|
| SMASH HOOK | ↘P | 上 |
| SWAY HOOK | G+P | 上 |
| RISING ELBOW | →P | 中 |
| LEG SLICER | ↓K+G | 下 |
| SIDE HOOK KICK | ←K | 中 |
| SPINNING BACK KNUCKLE | ←P | 上 |
| SLANT BACK KNUCKLE | ↙P | 中 |
| TOE KICK | ↓K | 中 |
| KNEE KICK | →K | 中 |
| DASH HAMMER KICK | →→K | 中 |
| BEAT KNUCKLE | P+K | 中 |
| SPINNING KICK | K+G | 上 |
| MIDDLE SPIN KICK | ←→K+G | 中 |
| SOMERSAULT KICK | ↖K | 中 |
| JAB STRAIGHT | PP | 上上 |
| FLASH PISTON PUNCH | PPP | 上上上 |
| DOUBLE SPIN KUNCKLE | ←PP | 上上 |
| SPINNING SLANT BACK KNUCKLE | ←P↙P | 上中 |
| PUNCH SIDE KICK | 敵近PK | 上中 |
| PUNCH SPIN KICK | PK | 上上 |
| PUNCH LOW SPIN KICK | P↓K | 上下 |
| ELBOW SPIN KICK | →PK | 中上 |
| SPINNING ARM KICK | ←PK | 上上 |
| SPINNING LOW SPIN KICK | ←P↓K | 上下 |
| SLANT LOW SPIN KICK | ↙P↓K | 中下 |
| DOUBLE SPINNING KICK | KK | 上中 |
| SPINNING KICK LOW SPIN KICK | K+G↓K+G | 上下 |
| COMBO BACK KNUCKLE | PP←P | 上上上 |
| COMBO ELBOW | PP→P | 上上中 |
| DOUBLE PUNCH SNAP KICK | PPK | 上上上 |
| COMBO ELBOW SPIN KICK | PP→PK | 上上中上 |
| LIGHTNING KICK | ↓P+K Kx4 | 中中上上上 |
| NORTHERN LIGHT BOOM | 敵近P+G | 上段投 |
| NECK BREAKER | 敵近→→P | 上段投 |
| FACE CRUSHER | 敵背P+G | 上段投 |
| KNEE STRIKE | 敵近→←P+K | 上段投 |
| SOCCER BALL KICK | （敵人DOWN時） ↘K | DOWN攻擊 |

## WOLF HAWKFIELD

| Move | Command | Level |
|---|---|---|
| BODY BLOW | →P | 中 |
| LEVEL BACK CHOP | ←P | 上 |
| SONIC UPPER | ↘P | 中 |
| VERTICAL UPPER | ↘P | 中 |
| ELBOW BUTT | ←P+K | 上 |
| KNEE BLAST | →K | 中 |
| REVERSE SLEDGE HAMMER | ↓→P | 中 |
| DROP KICK | ↗K | 中 |
| NECK CUT KICK | K+G | 上 |
| FLYING KNEEL KICK | →→K+G | 中 |
| FRONT ROLL KICK | ←→K+G | 中 |
| ROLLING BUTT | →K+G | 中 |
| LOW DROP KICK | →↓K | 下 |
| AXE LARIAT | →→P | 上（強） |
| SHOULDER ATTACK | ←→P | 上（強） |
| JAB STRAIGHT | PP | 上上 |
| HAMMER KICK | PK | 上上 |
| ONE TWO UPPER | PPP | 上上中 |
| ELBOW SMASH | PP→P | 上上上 |
| BRAIN BUSTER | 敵近P+G | （站立）上段投 |
| BODY SLAM | 敵近→P | 上段投 |
| FRANKEN STEINER | 敵近↗K+G | 上段投 |
| STERNAS SCREW DRIVER | 敵近↘↘P+K | 上段投 |
| GIANT SWING | 敵近←↙↓↘→P | 上段投 |
| SIDE SUPLEX | 敵人蹲下時↓P+G | 下段投 |
| DOUBLE ARM SUPLEX | 敵人蹲下時↙P+K+G | 下段投 |
| TIGER DRIVER | 敵人蹲下時↘P+K+G | 下段投 |
| GERMAN SUPLEX | 敵背P+G | 上下段投 |
| DRAGON SUPLEX | 敵背P+K+G | 上下段投 |
| DRAGON SCREW | ↙P | 中段K返 |
| ELBOW DROP | ↘P | DOWN攻擊 |
| SOMERSAULT DROP | ↑K | DOWN攻擊 |

## JEFFRY McWILD

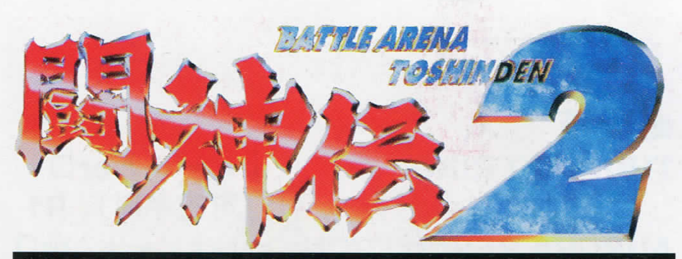
| Move | Command | Level |
|---|---|---|
| ELBOW BUTT | →P | 中 |
| SMASH UPPER | ↘P | 中 |
| VERTICAL UPPER | ↘P | 中 |
| ELBOW STAMP | ←→P | 中 |
| DOUBLE HAMMER DOWN | ←↘P | 中 |
| HELL STAMP | ↓P+K | 上 |
| TOE KICK（※1） | ↓K | 中 |
| KNEE ATTACK | →K | 中 |
| HEEL ATTACK | →↓K | 中 |
| KENKA KICK | →→K | 中 |
| HEAD ATTACK | →P+K | 中 |
| STOMACH CRUSH | ↙→P+K | 中 |
| HIP ATTACK | P+K+G | 中 |
| DASH ELBOW | →→P | 中 |
| ELBOW UPPER | →→PP | 中中 |
| DOUBLE KNUCKLE | PP | 上上 |
| DOUBLE UPPER | ↘PP | 中中 |
| ELBOW HAMMER | →P←P | 中中 |
| KNUCKLE KICK | PK | 上上 |
| TOE KICK HAMMER | ↓KP | 中中 |
| ONE TWO UPPER | PPP | 上上中 |
| BACK FLIP | 敵近P+G | 上段投 |
| POWER SLAM | 敵近→P | 上段投 |
| BODY LIFT | 敵近←P+G | 上段投 |
| FRONT BACK BREAKER | 敵近←→P+K+G | 上段投 |
| SPLASH MOUNTAIN | 敵近↘↘P+K | 上段投 |
| HEAD BUTT（※2） | 敵近←→P+K | 上段投 |
| DOUBLE HEAD BUTT（※3） | （※2中）→P+K | 上段投 |
| TRIBLE HEAD BUTT | （※3中）→P+K | 上段投 |
| POWER BOMB | 敵近蹲下時 ↘P+K+G | 下段投 |
| IRON CLAW | 敵近蹲下時↓P | 下段投 |
| MACHINE GUN KNEE LIFT | 敵近蹲下時↓→P | 下段投 |
| BACK BREAKER | 敵背近P+G | 上段投 |
| TOE KICK SPLASH | （※1擊中後） ↓↘→P+K+G | 中段＋上段投 |
| STOPPING | ↘K | DOWN攻擊 |

## SARAH BRYANT

| | | |
|---|---|---|
| SNAP BACK KNUCKLE | ↘P | 上 |
| SWAY SMASH | ↗P | 上 |
| RISING ELBOW | →P | 中 |
| LEG SLICER | ↓K+G | 下 |
| SIDE HOOK KICK | ↗K+G | 中 |
| ROUND KICK | ↑K | 中 |
| STEP ROUND KICK | ↗K | 中 |
| KNEE KICK | →K | 中 |
| DASH KNEE | →→K | 中 |
| RISING KNEE | ↓→K | 中 |
| DOUBLE KICK | ←K | 上上 |
| JACKKNIFE KICK | ↓K | 中 |
| JACKKNIFE KICK SIDE | ↓KK | 中中 |
| SPIN TURN KICK | ↓←K | 上 |
| DOUBLE SPIN KICK | ↓←KK | 上上 |
| SPINNING KICK | K+G | 中 |
| TORNADO KICK | ↗K+G | 上 |
| SOMERSAULT KICK | ↖K | 中 |
| JAB STRAIGHT | PP | 上上 |
| FLASH PISTON PUNCH | PPP | 上上上 |
| HIGH KICK STRAIGHT | KP | 上上 |
| DOUBLE STEP KNEE | →K↘K | 中中 |
| ILLUSION KICK | ↘KK | 中上 |
| MIRAGE KICK | ↘KKK | 中上上 |
| PUNCH HIGH KICK | PK | 上上 |
| PUNCH SIDE KICK | P↓K | 上中 |
| DOUBLE JOINT BUTT | →PK | 中中 |
| DOUBLE PUNCH SNAP KICK | PPK | 上上上 |
| COMBO RISING KNEE | PPPK | 上上上中 |
| COMBO SOMERSAULT | PPP↖K | 上上上中 |
| COMBO RISING KICK | PPP↑K | 上上上中 |
| FRONT SUPLEX | 敵近P+G | 上段投 |
| NECK BREAKER | 敵近→→P | 上段投 |
| BACK DROP | 敵背P+G | 上下段投 |
| SOCCER BALL KICK | （敵人DOWN時）↘K | DOWN攻擊 |

## DURAL

| | | |
|---|---|---|
| 烈掌 | PP | 上 |
| 葉重 | PK | 上 |
| 烈掌腳 | PPK | 上 |
| COMBO ELBOW | PP→P | 中 |
| COMBO ELBOW SOMER | PP→P（↖or←）K | 中 |
| ELBOW | →P | 中 |
| ELBOW SOMER | →P（↖or←）K | 中 |
| DOUBLE JOINT BUTT | →PK | 中 |
| ELBOW HAMMER | →P←P | 中 |
| 膝蹴 | →K（↖↖K） | 中 |
| RISING KNEE | ↓→K | 中 |
| 右端腳 | →→K | 中 |
| 連環腿 | →→KK | 中 |
| 流影腳 | →→→K | 下 |
| 旋風蹴 | ↖K | 中 |
| 水車蹴 | ↖K+G | 中 |
| 地走 | ↙K | 下 |
| 幻葉 | ←K+G | 上 |
| 旋蹴 | ↓K+G | 中 |
| 浮身連腳 | →→K+G | 中 |
| 雷龍飛翔腳 | →→P+K+G | 中 |
| 後轉 | →↘↓↙← | |
| 後轉地摺腳 | →↘↓↙←K | 下 |
| 躍步頂肘 | →→→P | 中 |
| 箭疾步 | →→→→P | 中 |
| 鐵山靠 | →→→P+K | 中 |
| HEAD BUTT | ↙→P+K | 中 |
| 槍下砲 | ↘P | DOWN技 |
| STOPPING | ↘K | DOWN技 |
| 心意把 | 敵近↙→P | 上段投 |
| 鵪子穿林 | 敵近←↘P+K | 上段投 |
| 大纏崩捶 | 敵近→→→P+K | 上段投 |
| 影霞 | 敵近←→P | 上段投 |
| 刀霞 | 敵近P+K+G | 上段投 |
| 弧延落 | 敵近←P | 上段投 |
| NECK BREAKER DROP | 敵近→→P | 上段投 |
| BODY LIFT | 敵近←P+G | 上段投 |
| SPLASH MOUNTAIN | 敵近↘↘P+K | 上段投 |
| MACHINE GUN KNEE LIFT | 敵近蹲下時↓→K | 下段投 |
| BRAIN BLASTER | 敵近P+G | 上段投 |
| FRANKEN STEINER | 敵近↗K+G | 上段投 |
| TIGER DRIVER | 敵人蹲下時↘P+K+G | 下段投 |
| GIANT SWING | 敵近←↙↓↘→P | 上段投 |
| 外門頂肘（上右P返） | G←P | 上段返技 |
| 揚炮（上左P返） | G←P | 上段返技 |
| 單翼頂（上K返） | G←P | 上段返技 |
| 背步裏肘（中K返） | G↙P | 中段返技 |
| 翻身單打（下P返） | G↓P | 下段返技 |
| 雙拍手（下K返） | G↓P | 下段返技 |
| 上步衝靠（中K返） | G↙P | 中段返技 |
| 外門頂肘（肘返） | G↙P | 中段返技 |
| 小手返 | ↓P | 上段返技 |



| 機種：PS | 生產商：TAKARA |
|---|---|
| 發售日：95年12月29日 | 售價：5800日圓 |



秘技請參照第28頁

**鬥神奧義**
遊戲中可以隨時使出

**究極寶技**
「OVER DRIVE」貯滿時便能使出

**秘傳必殺技**
當人物的體力扣至低下水平及能源計亮起紅燈時便可使出

# EIJI・SHINJO

**必殺技**

裂空斬 ↓↘→＋△or□ R1

飛昇斬・改 →↓↘＋△or□ R2

骸割 ←↓↙＋△or□ R1＋R2

流星脚 （空中）↓↙←＋○or×

蹴擊彈 ↘＋○or×

**鬥神奧義**

炎刃修羅破 →↓↘→↓↘＋△

**究極寶技**

地獄門 □＋△＋×＋○R1＋R2

**秘傳必殺技**

百鬼猛襲劍 →↘↓↙←↙↓↘→＋△ R1＋R2

# KAYIN・AMOH

**必殺技**

SONIC SLASH ↓↘→＋△or□ R1

DEADLY RAISE →↓↘＋△or□ R2

SHOULDER CRUSH ↓↙←＋○or× R1＋R2

RISING SUN （空中）↓↙←＋○or× （空中）R1＋R2

UPPER GLIDE ↘＋△

**鬥神奧義**

RAINBOW SPLASH →↘↓←↙←→＋○

**究極寶技**

HELL'S GATE □＋△＋×＋○ R1＋R2

**秘傳必殺技**

HELL'S INFERNO →↘↓↙←↙↓↘→＋△ R1＋R2

# RUNGO・IRON

**必殺技**

大地之怒 ↓↘→＋△or□ R1

大地之醒覺 →↓↘＋○or× R2

風與太陽之怒 →↓↘＋△or□ R1＋R2

大地之雄叫 →↘↓↙←＋△or□

無茶蹴 ↓↙←＋○or×

撲殺踏進擊 ←→＋△

**鬥神奧義**

爆烈大自然 ↑↖←↙↓↘→＋○

**究極寶技**

大陸擊沈彈 □＋△＋×＋○ R1＋R2

**秘傳必殺技**

大地百祭 ←↙↓↘→↘↓↙←＋△ R1＋R2

# MONDO

必殺技

| | | |
|---|---|---|
| 疾風上段突擊 | ↓↘→＋△or□ | R1 |
| 豪力雷神 | （空中）↓↘→＋△or□<br>（空中）R1 | |
| 豪力天舞 | →↓↘＋△or□ | R2 |
| 豪力風神 | ←↙↓↘→＋△or□<br>＋R2 | R1 |
| 疾風下段突擊 | ↓↙←＋△or□ | |
| 疾風天突擊 | ←↓↙＋△or□ | |

鬥神奧義

狂力邪紅烈舞 →↗↑↖←→↘↓＋△

究極寶技

超力鬥士砲 □＋△＋×＋○ R1＋R2

秘傳必殺技

超力大佛滅 ↓↘→↓↘→←＋△ R1＋R2

# SOFIA

必殺技

| | | |
|---|---|---|
| THUNDER RING | ↓↙←＋△or□<br>（可空中出） | R1 |
| AURORA REVOLUTION | →↘↓↙←＋△or□<br>（可空中出） | R2 |
| LOVE SHOWER | ←↙↓↘→＋○or×<br>R1＋R2 | |
| RATTLE SNAKE | ↓↘→＋△or□ | |

鬥神奧義

SALAMANDER →↘↓←↙←→←＋△

究極寶技

LOVE LOVER □＋△＋×＋○ R1＋R2

秘傳必殺技

CALL ME QUEEN →←→←＋△ R1＋R2

# DUKE・B・RAMBERT

必殺技

| | | |
|---|---|---|
| SOUTHERN CROSS | ←→↘↓＋△or□ | R1 |
| DEATH | ↓↘→＋△or□ | R2 |
| HELM・CRUSH | （空中）↓↘→＋△or□<br>（空中）R2 | |
| HARD・ROSE | →↓↘＋△or□<br>R1＋R2 | |
| COFFIN | ↓↘→＋○or× | |

鬥神奧義

ANGEL TEARS →↘↓↙←→↓↘＋△

究極寶技

GRAND CROSS □＋△＋×＋○ R1＋R2

秘傳必殺技

THE・END ↙↓↘→←＋△ R1＋R2

# ELLIS

必殺技

| | | |
|---|---|---|
| LOLLIPOP | ↓↙←＋△or□ | R1 |
| ARC SLASH | （空中）↓↙←＋△or□<br>（空中）R1 | |
| SORE WINDOW | →↓↘＋△or□ | R2 |
| HOMING SWALLOW | ↓↙←＋○or×<br>R1＋R2 | |
| SICKLE DANCING | （空中）↓↙←＋○or×<br>（空中）R1＋R2 | |

鬥神奧義

STARDUST NIGHT ↘↓↙↓↘←→＋△

究極寶技

KISS KISS KISS □＋△＋×＋○ R1＋R2

秘傳必殺技

FRENCH KISS →←→←＋△ R1＋R2

# TRACY

## 必殺技

ELECTRO SHADOW ←↙↓↘→＋△or□ R1
HONEY MOON →↓↘＋○or× R2
ELECTRO SPARTAN →↓↘＋△or□ R1＋R2
JACK POT ↓↙←＋○or×（可空中出）
KING SLAVE ←↓↙＋△or□
ELECTRO DYNAMITE ↓→↘＋△or□

## 鬥神奧義

I.M.C ←→→＋□＋×
BLOOD CHEEK →↘↓←↙←→←＋○

## 究極寶技

PALE SLIDER □＋△＋×＋○ R1＋R2

## 秘傳必殺技

CRAZY PLANET →←→←＋△ R1＋R2

# FO・FAI

## 必殺技

曇發破 →↘↓↙←＋△or□ R1
曇曇發破 （空中）→↘↓↙←＋△or□ （空中）R1
曇怒呼車 ←↙↓↘＋△or□ R2
曇破 ↓↙←＋△or□ R1＋R2
喝砲烈 ↓↙←＋○or×
媚露和了 ←→＋△

## 鬥神奧義

曇風鈴虎 ←↖↑↗→＋□＋○
曇曇斑斑曇斑斑 ○□×△＋→
怒呼怒呼曇怒呼車 ↓↘→←↙↓↘←＋□＋○

## 究極寶技

轟怒曇 □＋△＋×＋○ R1＋R2

## 秘傳必殺技

怒怒曇發破 →←↙↓↘→←＋△ R1＋R2

# CHAOS

## 必殺技

外道GAS ↓↘→＋△or□ R1
邪道WAVE （空中）↓↘→＋△or□ （空中）R1
殘酷CUTTER →↘↓↙←＋△or□ R2
非道DRILL ←↙↓↘→＋○or× R1＋R2
無道RUN →↓↘＋○or×

## 地獄奧義

地獄轟火 →↘↓↙←→←→＋□＋○
地獄爆破 →↘↓↙←↓↘→＋□＋○
地獄蟒 →↘↓↙←↙↓↘＋□＋○
地獄山姥 →↘↓↙←→↓↘＋□＋○
地獄粉碎 →↘↓↙←↓↙＋□＋○

## 究極寶技

超無殘搾 □＋△＋×＋○ R1＋R2

## 秘傳必殺技

木葉微塵 ←↙↓↘→↘↓↙←＋△ R1＋R2

# GAIA

## 必殺技

牡丹 ←↙↓↘→＋△or□ R1
扇 ↓↙←＋△or□ R2
燕 →↓↘＋△or□ R1＋R2
朧 ↓↙←＋○or×
月之輪 ←→＋△

## 鬥神奧義

魔龍刃 ↑↖←↙↓↘→＋△
五十嵐 ↑↖←↙↓↘→＋○

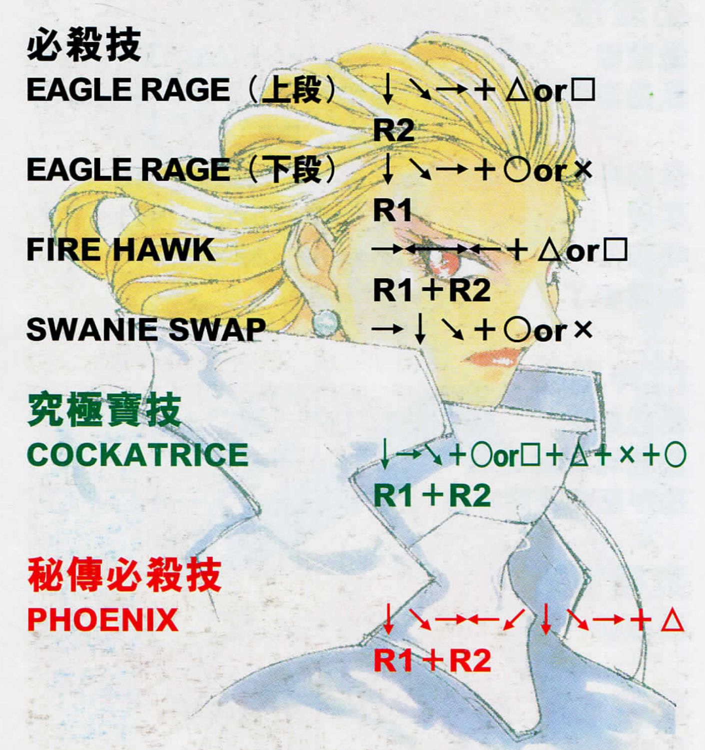
## 究極寶技

罰 □＋△＋×＋○ R1＋R2

## 秘傳必殺技

業火之紅 →↘↓↙←↙↓↘→＋△ R1＋R2

# URANUS



**必殺技**

EAGLE RAGE（上段） ↓↘→＋△or□ R2

EAGLE RAGE（下段） ↓↘→＋○or× R1

FIRE HAWK →←→←＋△or□ R1＋R2

SWANIE SWAP →↓↘＋○or×

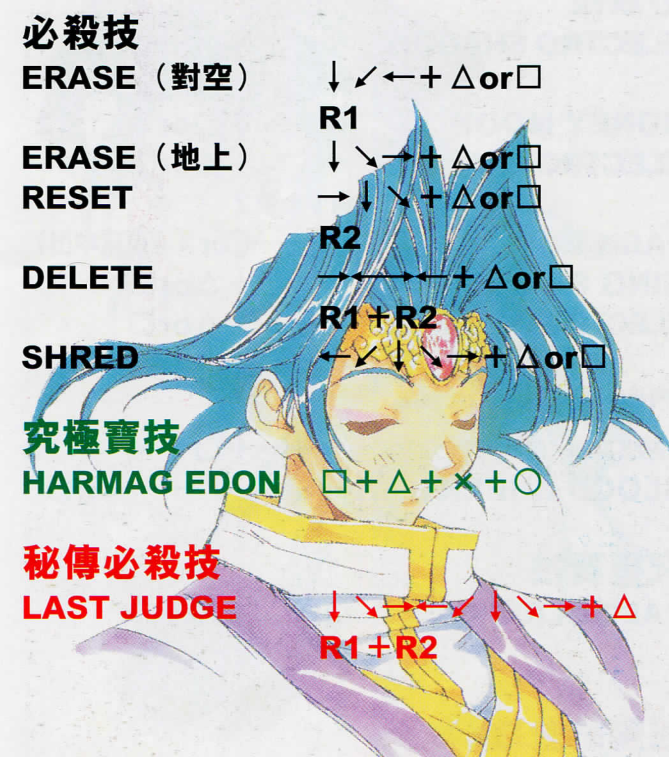
**究極寶技**

COCKATRICE ↓→↘＋○or□＋△＋×＋○ R1＋R2

**秘傳必殺技**

PHOENIX ↓↘→←↙↓↘→＋△ R1＋R2

# MASTER



**必殺技**

ERASE（對空） ↓↙←＋△or□ R1

ERASE（地上） ↓↘→＋△or□

RESET →↓↘＋△or□ R2

DELETE →←→←＋△or□ R1＋R2

SHRED ←↙↓↘→＋△or□

**究極寶技**

HARMAG EDON □＋△＋×＋○

**秘傳必殺技**

LAST JUDGE ↓↘→←↙↓↘→＋△ R1＋R2

# VERMILION



**必殺技**

MEGA · BOOM ↓↙←＋△or□ R1

硫酸 →↓↘＋△or□ R2

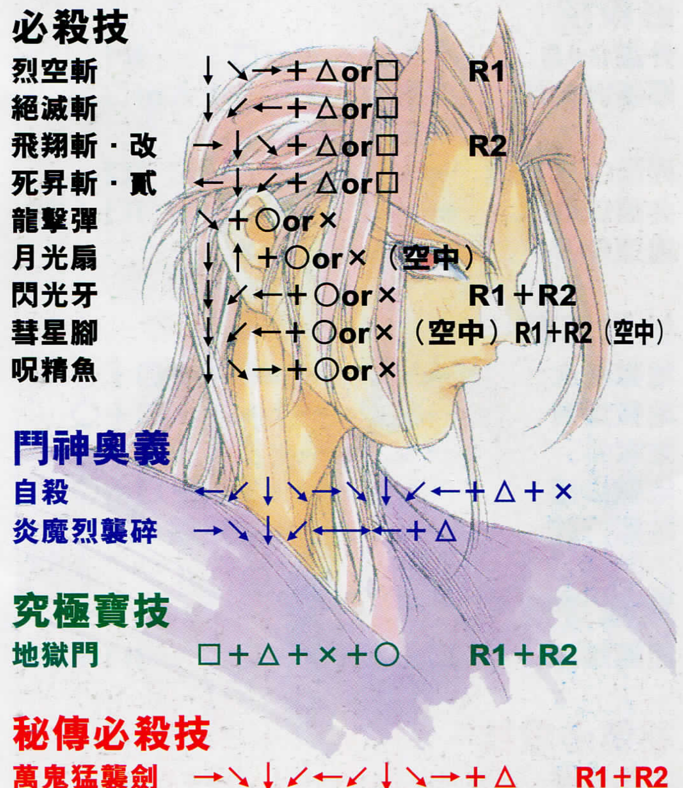
**究極寶技**

PEACE MAKER □＋△＋×＋○ R1＋R2

**秘傳必殺技**

VERM THE RIPPER ↓↘→←↙↓＋△ R1＋R2

# SHO



**必殺技**

| | | |
|---|---|---|
| 烈空斬 | ↓↘→＋△or□ | R1 |
| 絕滅斬 | ↓↙←＋△or□ | |
| 飛翔斬 · 改 | →↓↘＋△or□ | R2 |
| 死昇斬 · 貳 | ←↓↙＋△or□ | |
| 龍擊彈 | ↘＋○or× | |
| 月光扇 | ↓↑＋○or×（空中） | |
| 閃光牙 | ↓↙←＋○or× | R1＋R2 |
| 彗星腳 | ↓↙←＋○or×（空中） | R1+R2（空中） |
| 呪精魚 | ↓↘→＋○or× | |

**鬥神奧義**

自殺 ←↙↓↘→↘↓↙←＋△＋×

炎魔烈襲碎 →↘↓↙←→←＋△

**究極寶技**

地獄門 □＋△＋×＋○ R1＋R2

**秘傳必殺技**

萬鬼猛襲劍 →↘↓↙←↙↓↘→＋△ R1＋R2



| | | |
|---|---|---|
| 機種 | ：PS、SS（擴張RAM帶專用） | © SNK 1996 |
| 製造商 | ：SNK | |
| 發售日 | ：96年8月預定（PS版） | 96年夏天預定（SS版） |
| 售價 | ：5800日圓（PS版） | 價格未定（SS版） |

## 特殊操作

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| 衝前 | →→ |
| 急退 | ←← |
| 三角跳 | （空中）↗／→／↖ |
| 地上防禦 | ←／↙ |
| 空中防禦 | （空中）↖／←／↙ |
| 破壞防禦（按着對手） | →＋重斬 |
| 破壞防禦（推開對手） | ←＋重斬 |
| 閃開 | （遠距離）輕斬＋中斬 |
| 兜後 | （近距離）輕斬＋中斬 |
| 不意打 | 中斬＋重斬 |
| 提升怒值 | 輕斬＋中斬＋重斬 |
| 移動起身（被擊飛時） | ←／→ |
| 觸身 | （持武器時）←↙↓↘→ |
| 空手入白刃（徒手時） | ←↙↓↘→ |
| 掃堂腿 | ↘＋腳 |
| 下段狙擊（站立防禦不可） | →＋腳 |
| 上段踢 | ←＋腳 |
| 牽制攻擊 | ↙＋腳 |

(武)－－需有武器方可使用的必殺技

## 霸王丸

### 修羅

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| （武）奧義 旋風裂斬 | ↓↘→＋斬 |
| （武）奧義 飛翔旋風裂斬 | （空中）↓↘→＋斬 |
| （武）奧義 弧月斬 | →↙↓↘＋斬 |
| （武）奧義 疾風弧月斬 | （前衝中）→↙↓↘＋斬 |
| （武）奧義 烈震斬 | ←↓↙＋斬 |
| （武）奧義 飛翔烈震斬 | （空中）↓↙←＋重斬 |
| （武）斬鋼閃 | →↘↓↙←＋重斬 |
| （武）秘奧義 天霸封神斬 | →↓↘→↓↘＋輕斬＋中斬 |

### 羅刹

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| 剛破 | →↓↘＋腳 |
| （武）奧義 旋風裂斬・刹 | ↓↘→＋斬 |
| （武）旋風波 | ↓↘→＋腳 |
| （武）奧義 弧月斬 | →↙↓↘＋斬 |
| （武）奧義 疾風弧月斬 | （前衝中）→↙↓↘＋斬 |
| （武）夙刀 | ↓↙←→＋重斬 |
| （武）牙突 | 近距離大斬擊中後 重斬 |
| （武）飛燕 | 近距離蹲下大斬擊中後 重斬 |
| （武）秘奧義 天霸斷空烈斬 | →←↙↓↘→＋重斬＋腳 |

## 牙神幻十郎

### 修羅

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| （武）櫻華斬 | ↓↙←＋斬 |
| （武）捫霸光翼刃 | →↓↘＋斬 |
| （武）紅 | →↘↓＋斬 |
| （武）三連殺 | ↓↘→＋斬（可入3次） |
| （武）雨下刃 | ←↓↙＋重斬 |
| （武）五光斬 | →←↙↓↘→＋輕斬＋中斬 |

### 羅刹

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| （武）裏櫻華・菖蒲 | ↓↙←＋斬（放手才攻擊） |
| （武）捫霸光翼刃 | →↓↘＋斬 |
| （武）三空殺 | ↓↘→＋斬（可入3次） |
| （武）百鬼殺 | ←→＋斬 |
| （武）紫暮 | →↘↓＋斬 |
| （武）裏五光 | →←↙↓↘→＋重斬＋腳 |

## 梨舞流留

### 修羅

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| 冷凍弓 | ↓↘→＋斬 |
| 冰之泉 | ←↙↓＋輕斬 |
| 冰之岩 | （空中）→↘↓＋輕斬 |
| 冷凍拳 | →↘↓↙←＋中斬 |
| 神之鏡 | ↓↙←→＋重斬 |
| 冰之花 | →↓↘＋輕斬 |
| 冷凍神之刀 | →↘↓↙←→↘↓↙←＋重斬＋腳 |

### 羅刹

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| 冷凍弓 | ↓↘→＋斬 |
| 冰之泉 | ←↙↓＋輕斬 |
| 冰之岩 | （空中）→↘↓＋輕斬 |
| 吹雪之槍 | 斬連按 |
| 冷凍力 | （站立）→＋輕斬＋中斬、（蹲下）↘＋輕斬＋中斬 |
| 冷凍拳 | →↘↓↙←＋腳 |
| 冷凍神之刀 | →↘↓↙←→↘↓↙←＋重斬＋腳 |

## 千兩狂死郎

### 修羅

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| 火炎曲舞 | ↓↘→＋斬 |
| 大津波 | ↓↙←＋斬 |
| （武）回轉曲舞・天 | →↓↘＋斬 |
| （武）血煙曲輪 | （空中）↓＋輕斬 |
| （武）跳尾獅子 | →↘↓↙←＋斬 |
| （武）狂死郎宴舞 | ↓↘→↓↘→＋重斬 |
| （武）螂墓地獄 | →←↙↓↘→＋輕斬＋重斬 |
| （武）荒事師狂死郎"鬼之舞" | ↓↘→↓↘→＋中斬＋重斬 |

### 羅刹

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| 火炎曲舞・宴 | ↓↘→＋斬 |
| （武）回轉曲舞・地 | →↓↘＋斬 |
| （武）血煙曲輪 | （空中）↓＋輕斬 |
| （武）跳尾獅子・亂心 | →↘↓↙←＋斬 |
| 八岐大蛇 | ↓↘→↓↙←＋重斬 |
| （武）狂死郎宴舞 | ↓↘→↓↘→＋重斬 |
| （武）荒事師狂死郎"鬼之舞" | ↓↘→↓↘→＋中斬＋重斬 |

## 天草四郎時貞

### 修羅

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| （武）死靈刀 | ↓↘→＋斬 |
| （武）天照封鳳拏 | ←→←→＋斬 |
| （武）汝・暗轉入滅矣 | →←↙↓↘→＋重斬 |
| （武）逢魔刻・前 | ←↙↓↘→＋腳 |
| （武）逢魔刻・後 | →↘↓↙←＋腳 |
| （武）瘴氣斷 | ←↙←＋輕斬 |
| 戒烈掌 | →↘↓＋重斬 |
| （武）凶冥十殺陣 | ←→↓↘＋中斬＋重斬 |



### 羅刹

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| （武）冥府魔障彈 | ↓↘→＋斬 |
| （武）汝・暗轉入滅矣 | →←↙↓↘→＋重斬 |
| （武）降魔招來破 | ←→←→＋斬 |
| （武）瘴氣斷 | ←↙←＋輕斬 |
| 戒烈掌 | →↘↓＋重斬 |
| （武）逢魔刻・前 | ←↙↓↘→＋腳 |
| （武）逢魔刻・後 | →↘↓↙←＋腳 |
| （武）凶冥十殺陣 | ←→↓↘＋中斬＋重斬 |

## 花諷院骸羅

### 修羅

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| 喝！ | ↓↙←＋輕斬 |
| （武）地震丸 | ↓↓＋輕斬＋中斬 |
| （武）硬蹝 | →↓↘＋斬 |
| 抓～天花板 | ←↓↙＋輕斬 |
| 抓～石頭 | ←↓↙＋中斬 |
| 抓～尻 | ←↓↙＋重斬 |
| （武）垮落 | （空中）↓＋重斬 |
| 百貫落 | （空中）↓＋腳 |
| （武）亂舞打 | ↓↘→＋輕斬＋中斬 |
| （武）拳舞 | ↓↘→↓↘＋輕斬＋中斬 |

### 羅刹

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| 喝！ | ↓↙←＋輕斬 |
| （武）地震丸 | ↓↓＋輕斬＋中斬 |
| 百貫落 | （空中）↓＋腳 |
| （武）圓必殺～天 | ↓↙←→＋輕斬＋中斬 |
| （武）圓必殺～地 | ↓↙←→＋重斬＋腳 |
| （武）打殺 | ↓↘→＋斬 |
| （武）拳舞 | ↓↘→↓↘＋輕斬＋中斬 |

## 首斬破沙羅

### 修羅

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| （武）地刺 | ↓↘→＋斬 |
| （武）空刺 | （跳至頂點）↓↘→＋斬 |
| （武）影縫 | →↘↓↙←＋斬 |
| （武）夜烏魂 | →↘↓↙＋重斬 |
| （武）友引 | ←↙↓↘→＋輕斬 |
| 刺足 | （空中）↓＋腳 |
| 影吸 | ↓↙←＋腳 |
| （武）影無・酬 | ←↙↓↘→←＋輕斬＋中斬 |



### 羅刹

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| （武）地刺 | ↓↘→＋斬 |
| （武）空刺 | （跳至頂點）↓↘→＋斬 |
| （武）影出 | →↙↓↘＋斬 |
| 影騙 | →←→←＋斬／腳 |
| （武）友引 | ←↙↓↘→＋輕斬 |
| 刺足 | （空中）↓＋腳 |
| 影吸 | ↓↙←＋腳 |
| （武）影舞・夢彈 | ←↙↓↘→←＋中斬＋重斬 |





## 奈戶流留

**修羅**

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| 鷹捕 | ↓↙←＋腳 |
| 鷹離 | ↙／↓／↘＋腳 |
| 鷹捕後攻擊 | （橫）輕／中斬（下）重斬 |
| 神之刃 | （鷹捕狀態下）↓↘→＋重斬 |
| （武）勝利之刃 | ←↙↓＋斬 |
| （武）風之刃 | ↓↘→＋斬 |
| 神之輪舞 | ←↓↙＋斬 |
| 旋風 | →↘↓↙←＋輕斬 |
| 鷹之啄 | →↘↓↙←＋中斬 |
| 鷹之爪 | →↘↓↙←＋重斬 |
| 乘風腳 | →↓↘＋腳 |
| 光輝之神之輪舞 | →↘↓↙←→↘↓↙←＋輕斬＋中斬 |

**羅刹**

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| 騎狼 | ↓↙←＋腳 |
| 狼落 | ↘／↑／↗＋腳 |
| 乘狼攻擊 | （橫）輕／中斬（上）重斬 |
| 稻妻之牙 | （騎狼狀態下）（空中）→↓↘＋重斬、（分離）方向＋重斬 |
| 閃光之牙 | （騎狼狀態下）←↙↓＋重斬、（分離）方向＋重斬 |
| 天之牙 | （騎狼狀態下）↓↘→＋重斬、（分離）方向＋重斬 |
| （武）勝利之刃 | ←↙↓＋斬 |
| （武）風之刃 | ↓↘→＋斬 |
| 風之輪舞 | ←↓↙＋斬 |
| 乘風腳 | →↓↘＋腳 |
| 守之牙 | （倒下時）輕斬＋重斬 |
| （武）光輝之神之牙 | ←↙↓↘→↓↘＋中斬＋重斬 |



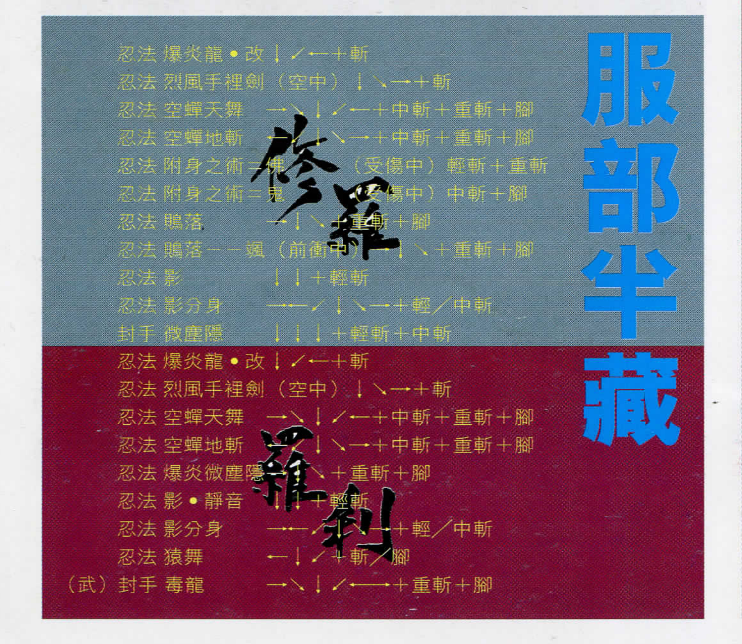
## 緋雨閑丸

**修羅**

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| （武）緋刀流 霧雨刃・豪雨 | ↓↘→＋斬 |
| （武）緋刀流 冰雨返 | ←↙↓↘→＋輕斬 |
| （武）緋刀流 梅雨圓殺陣 | →↙↓↘＋斬 |
| （武）緋刀流 五月雨斬 | →↘↓↙←＋斬 |
| （武）緋刀流 雨流狂落斬 | ←↓↙＋斬 |
| （武）緋刀流禁手 暴雨狂風斬 | →↘↓↙←→↘↓↙←＋重斬＋腳 |

**羅刹**

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| （武）緋刀流 霧雨刃 | ↓↘→＋斬 |
| （武）緋刀流 梅雨圓殺陣 | →↙↓↘＋斬 |
| （武）緋刀流 雨流狂落斬 | ←↓↙＋斬 |
| （武）緋刀流 時雨 | （空中）↓＋重斬 |
| （武）緋刀流 小雨 | （空中）↑＋重斬 |
| （武）緋刀流禁手 雨流裂殺刃 | →←↙↓↘→＋輕斬＋中斬 |



## 服部半藏

**修羅**

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| 忍法 爆炎龍・改 | ↓↙←＋斬 |
| 忍法 烈風手裡劍 | （空中）↓↘→＋斬 |
| 忍法 空蟬天舞 | →↘↓↙←＋中斬＋重斬＋腳 |
| 忍法 空蟬地斬 | →↓↘→＋中斬＋重斬＋腳 |
| 忍法 附身之術＝佛 | （受傷中）輕斬＋重斬 |
| 忍法 附身之術＝鬼 | （受傷中）中斬＋腳 |
| 忍法 鵰落 | →↓↘＋重斬＋腳 |
| 忍法 鵰落－－颯 | （前衝中）→↓↘＋重斬＋腳 |
| 忍法 影 | ↓↓＋輕斬 |
| 忍法 影分身 | →←↙↓↘→＋輕／中斬 |
| 封手 微塵隱 | ↓↓↓＋輕斬＋中斬 |

**羅刹**

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| 忍法 爆炎龍・改 | ↓↙←＋斬 |
| 忍法 烈風手裡劍 | （空中）↓↘→＋斬 |
| 忍法 空蟬天舞 | →↘↓↙←＋中斬＋重斬＋腳 |
| 忍法 空蟬地斬 | →↓↘→＋中斬＋重斬＋腳 |
| 忍法 爆炎微塵隱 | →↓↘＋重斬＋腳 |
| 忍法 影・靜音 | ↓↓＋輕斬 |
| 忍法 影分身 | →←↙↓↘→＋輕／中斬 |
| 忍法 猿舞 | ←↓↙＋斬／腳 |
| （武）封手 毒龍 | →↘↓↙←→＋重斬＋腳 |



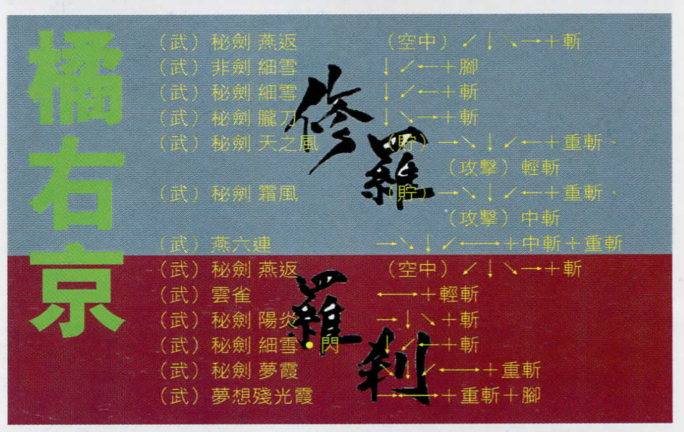
## 加魯福特

**修羅**

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| PLASMA BLADE | ↓↘→＋斬 |
| ROLLING CRUSH | →↓↘＋重斬 |
| PLASMA DOG | ↓↙←↓↙←＋輕斬 |
| RUSH DOG | ↓↙←＋輕斬 |
| MACHINE GUN DOG | ↓↙←＋中斬 |
| REPLICA DOG | ↓↙←＋重斬 |
| OVERHEAD CRUSH | ↓↙←＋腳 |
| REPLICA ATTACK (HEAD • REAR) | →↘↓↙←＋輕斬＋重斬／中斬＋腳 |
| IMITATE REPLICA (HEAD • REAR) | （受傷中）輕斬＋重斬／中斬＋腳 |
| SHADOW COPY (RIGHT • LEFT) | →←↙↓↘→＋輕／中斬 |
| （武）D.M.S.H. | →←↙↓↘→＋重斬／腳 |

**羅刹**

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| PLASMA BREAK | ↓↘→＋斬 |
| PLASMA FACTOR | （站立）→＋輕斬＋中斬、（蹲下）↘＋輕斬＋中斬 |
| REPLICA ATTACK (HEAD • REAR) | →↘↓↙←＋輕斬＋重斬／中斬＋腳 |
| IMITATE REPLICA (HEAD • REAR) | （受傷中）輕斬＋重斬／中斬＋腳 |
| SHADOW COPY (RIGHT • LEFT) | →←↙↓↘→＋輕／中斬 |
| LIGHTNING THRASH | →↓↘＋重斬 |
| STRIKE HESS | →↘↓＋腳 |
| D.S.H. | （前衝中）→↓↘＋腳 |
| （武）L.S.T. | →↘↓↙←→＋重斬 |



## 橘右京

**修羅**

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| （武）秘劍 燕返 | （空中）↙↓↘→＋斬 |
| （武）非劍 細雪 | ↓↙←＋腳 |
| （武）秘劍 細雪 | ↓↙←＋斬 |
| （武）秘劍 朧刀 | ↓↘→＋斬 |
| （武）秘劍 天之風 | （貯）→↘↓↙←＋重斬、（攻擊）輕斬 |
| （武）秘劍 霜風 | （貯）→↘↓↙←＋重斬、（攻擊）中斬 |
| （武）燕六連 | →↘↓↙←→＋中斬＋重斬 |

**羅刹**

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| （武）秘劍 燕返 | （空中）↙↓↘→＋斬 |
| （武）雲雀 | ←→＋輕斬 |
| （武）秘劍 陽炎 | →↓↘＋斬 |
| （武）秘劍 細雪・閃 | ↓↙←＋斬 |
| （武）秘劍 夢霞 | ↘↓↙←→＋重斬 |
| （武）夢想殘光霞 | →←→＋重斬＋腳 |



## 壬無月 斬紅郎

**修羅・羅刹共通**

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| （武）無限流 疾風斬 | ↓↘→＋斬 |
| 無限流 無法拳 | ←→＋輕斬 |
| （武）無限流 天崩斬 | →↓↘＋斬 |
| （武）無限流 無限砲 | ↓↙←→＋斬 |
| （武）無限流 一刀斬 | ←↙↓＋輕斬＋中斬 |
| （武）無限流 不動 | ←↙↓↘→＋腳 |
| （武）無限流 天誅 | （空中）↓＋重斬 |
| 奧義 無雙震擊斬 | ↓↓↓↘→＋輕斬＋中斬 |




# VAMPIRE HUNTER 魔域戰士2



機種：SS
生產商：CAPCOM
發售日：96年2月23日
售價：6800日圓

秘技請参照第89頁

**☆：同時按雙拳或雙腳便可使用ES技**
**同時：同時按雙拳或雙腳**

## DEMITRI

**必殺技**

☆CHAOS FLARE　↓↘→＋P（可空中使用）
☆DEMON CRADLE　→↓↘＋P
☆BAT SPIN　↓↙←＋K（可空中使用）
NEGATIVE STOLEN　對手接近時方向鍵回轉一圈＋中或重P

**EX必殺技**

MIDNIGHT PLEASURE　↓→↘＋P同時
DEMON BLAST　↓→↘＋K同時

## GALLON

**必殺技**

☆BEAST CANNON　↓↘→＋P
☆對空BEAST CANON　→↓↘＋P
☆空中BEAST CANON　空中↙→↘＋P
☆CLIMB RAZOR　↓↑＋K
☆MILLION FLICKER　←↓↙＋P
☆WILD CIRCULAR　對手接近時→↘↓↙←＋中或重K

**EX必殺技**

DRAGON CANNON　→↘↓↙←＋P同時
MIRAGE BODY　←↙↓↘→＋K同時

## MORRIGAN

**必殺技**

☆SOUL FIST　↓↘→＋P
☆空中SOUL FIST　（空中）↑↗→＋P
☆SHADOW BLADE　→↓↘＋P
☆VECTOR DRAIN　對手接近時→↘↓↙←＋中或重P

**EX必殺技**

VALKYRIE TURN　→↘↓↙←＋K（可空中使用）
DARKNESS ILLUSION　輕P×2、→、輕K、重P（可空中使用）
ASTRAL VISION　輕P×2、→、中P、重P（可空中使用）

## SASQUATCH

**必殺技**

☆BIG SNOW　↓↘→＋P
☆BIG TYPHOON　→↓↘＋K
☆BIG CYCLONE　↓↙←＋K（可空中使用）
☆BIG TOWERS　↓↓＋P
☆BIG BLANCH　對手接近時→↘↓↙←＋中或重P
☆BIG SWING　對手接近時方向鍵回轉一圈＋中或重K

**EX必殺技**

BIG FREEZER　←↙↓↘→＋P同時
BIG EISBAHN　←↙↓↘→＋K同時

## VICTOR

**必殺技**

☆GIGA HAMMER　←（貯）→＋P
☆GIGA BUSTER　←（貯）→＋K
☆GYROCRUSH　↓↙←＋P
☆GIGABURN　↓↙←＋K
MEGASPIKE　對手接近時方向鍵回轉一圈＋中或重P
MEGASHOCK　對手接近時↓↘→＋中或重K
GRAVITON KNUCKLE　投技後再↓↑＋P

**EX必殺技**

THUNDER BREAK　↓（貯）↑＋P同時
GREAT GERDEN HEIM　←↙↓↘→＋K同時（再按P是投技）

## FELICIA

**必殺技**

☆SAND SPLASH　↓↘→＋K
☆DELTA KICK　←↓↙＋K
☆ROLLING BUCKLER　↓↘→＋P(突進中按P可改變攻擊)
☆ROLLING CRATCH　↓↙←＋P(HIT中後可連打P追擊)
☆HELL CAT　對手接近時→↘↓↙←＋中或重K

**EX必殺技**

DANCING FLASH　→↓↘＋P同時
PLEASE HELP ME　←↙↓↘→＋K同時

## ANAKARIS

### 必殺技

- ☆棺之舞　同威力之P＋K
- ☆言靈返擊　（吸）↓↙←＋K
  （吐）↓↘→＋K（可空中使用）
- ☆王家裁決　（空中）↓↘→＋P
- ☆COBRA BLOW　←→＋P
- ☆MIRRA DROP　↓↘→＋P

### EX必殺技

- 奈落之穴　←↙↓↘→＋K同時
- PHARAOH SPLIT　輕P×2、↓、中K、重K
- PHARAOH MAGIC　中K、輕P、↓、輕K、中P

## BISHAMON

### 必殺技

- ☆居合斬（上）　←（貯）→＋P
- ☆居合斬（下）　←（貯）→＋K
- ☆撥刃　←↙↓↘→＋P
- 返刃　撥刃擊中後←＋P
- 十字疾風　撥刃擊中後↓↘→＋P
- ☆骸封　空中↑↗→＋P
- ☆鬼炎斬　→↓↘＋P
- ☆切捨御免　對手接近時方向鍵回轉一圈＋P

### EX必殺技

- 鬼首捻　→↘↓↙←＋P同時
- 連斬　←↙↓↘→＋K同時

## DONOVAN



### 必殺技

- ☆IFRIT SWORD　→↓↘＋P
- ☆BLIZZARD SWORD　←↙↓↘→＋P
- ☆LIGHTNING SWORD　←↓↙＋P（連打追擊）
- SWORD GRAPPLE　對手接近時→↘↓↙←＋P
- ☆KILL SHRED　（插刀／放出）同威力P＋K

### EX必殺技

- PRESS OF DEATH　←↙↓↘→＋K
- CHANGE IMMORTAL　中P、輕P、←、輕K、中K

## LEI LEI

### 必殺技

- ☆暗器砲　↓↘→＋P
- ☆旋風舞　→↓↘＋P（可空中使用）
- ☆返響器　↓↙←＋P（可空中使用）
- 放天擊　對手接近時→↘↓↙←＋P

### EX必殺技

- 地靈刀　←↙↓↘→＋K同時
- 天雷破　輕K、重K、中P×2、↑

## AULBATH

### 必殺技

- ☆SONIC WAVE　↓↘→＋P
- ☆POISON BREATH　↓↘→＋K
- ☆SCREW JET　←→＋P
- ☆TRICK FISH　後衝中加K
- ☆CRYSTAL LANCER　對手接近時→↘↓↙←＋中或重P
- ☆SKY NEPTUNE　對手接近時→↘↓↙←＋中或或重K

### EX必殺技

- AQUA SPREAD　→↘↓＋P同時（放開按鈕時發動）或K同時（追尾）
- WATER JAIL　→↓↘＋P同時
- SEA RAGE　←↙↓↘→＋P同時
- DIRECT SCISSORS（特定顏色才可使用）　↓↓＋P同時

## ZABEL

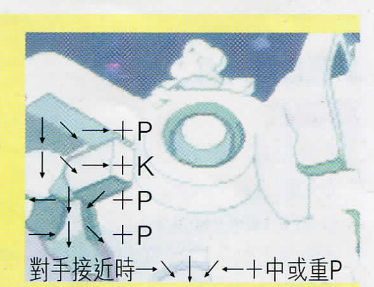
### 必殺技

- ☆DEATH HURRICANE　↓↙←＋K（可空中使用）
- HELL'S GATE　←↙↓↘→＋K
- ☆SKULL STING　↓↑＋K（可空中使用）
- ☆SKULL PUNISH　對手接近時→↘↓↙←＋P

### EX必殺技

- DEATH VOLTAGE　→↘↓↙←＋K同時
- EVIL SCREAM　→←＋P同時
- HELL DUNK　→↓↘＋P同時

## PHOBOS



### 必殺技

- ☆PLASMA BEAM　↓↘→＋P
- ☆MIGHT LAUNCHER　↓↘→＋K
- ☆GENOCIDE VULCAN　←↓↙＋P
- REFLECT WALL　→↓↘＋P
- ☆CIRCUIT SCRAPPER　對手接近時→↘↓↙←＋中或重P

### EX必殺技

- CONFUSIONER　→↓↘＋K同時
- FINAL GUARDIAN　→↘↓↙←＋K同時

## PYRON

### 必殺技

- ☆SOL SMASHER　↓↘→＋P
- ☆空中SOL SMASHER　空中↑↗→＋P
- ☆ZODIAC FIRE　→↓↘＋P
- ☆ORBITER BLAZE　空中↓↙←＋K
- GALAXY TRIP　←↓↙＋P或K
- ☆PLANET BURNING　對手接近時→↘↓↙←＋中或重P

### EX必殺技

- COSMO DISRUPTION　←↙↓↘→＋P同時
  （按鍵時間長短對招式有四段變化）

# SONY PLAYSTATION
# 遊戲索引表（遊戲種類／筆劃順）

## ACT



## ARPG



## AVG



## EBOK&MOV



## ETC



## FIG



## PUZ



## RAC



## RPG



## SLG



## SOC



## SPT



## SRPG



## STG



## TAB

# SONY PLAYSTATION
# 遊戲索引表（生產商名／發售日順）

# SEGA SATURN遊戲索引表（遊戲種類／筆劃順）

## ACT



## ARPG



## AVG



## EBOK&MOV



## ETC



## FIG



## PUZ



## RAC



## RPG



## SLG



## SOC



## SPT



## SRPG



## STG



## TAB

## SEGA SATURN遊戲索引表（生產商名／發售日順）

# 遊 戲 誌 次 世 代 年 鑑

1996 年版







出版：CINEASTE INT'L